Xbox Live完全ガイド/テクモ新作/DOAXビーチバレー下敷かすみ&あやね

Xbox 専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2003 FEB. 2月号 定価590Yen

Xbox Live完全ガイド

ファンタシースターオンライン エピソード1&2
マズルフラッシュ/サウザンドランド
CAPCOM VS. SNK2 EO
ワックド!

X Capture 攻略X

パンツァードラグーン オルタ
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
O・TO・GI -御伽-
真・女神転生 NINE/峠R
紅の海 Crimson Sea/鉄騎
ドリオーー/デッド トゥ ライツ
式神の城EVOLUTION
トライアングル・アゲイン2
イノセントティアーズ

Urgent news flash!

ディノクライシス3
フェイタルフレーム ―零スペシャルエディション―
レンタヒーローNo.1

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

N.U.D.E.@/格闘超人
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3
テネレッツァ/スパイダーマン
ギャラクシーエンジェル
エンジェリック・コンサート
グリーン グリーンほか

読者が選ぶ!No.1タイトルは?
Xbox Game Award 2002

ご好評のため延長第6弾特別付録!!
特製 下敷
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
かすみ&あやね

ファミ通.com



たたかうひとへ。
Team NINJA
DOAX
code: kunoichi
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL


XBOX
ごめんあそばせ♡
格闘ゲームを制覇した女の子達が、今度はビーチバレーで勝負!!
南の島で開放感たっぷりの、超快感スポーツアクション誕生!!
NINJA
NINJA
カジノもあるよ
カワイイ水着がた〜くさん♡
選べる水着は 300♡ 以上!!
キャラクターにぴったりの水着を見つけたら、
キュートなアクセサリーでドレスアップ!!
店頭にて予約受付中!!
もう予約してる人にも、これから予約する人にも両方あげちゃう!!
『DOAXスペシャルPHOTOブックレット』
〜初回特典〜
数量完全限定生産!!
ファン待望の
公式写真集が遂に実現
※すべての特典に関しては数量に限りがございます。
予約の前に、特典が付くかお店に確認してください。
※写真はイメージです。
—特典第2弾—
常夏のX'mas
完全数量限定
予約キャンペーン
Team NINJA
『描き下ろしポスター』
プレゼント!!
Xbox専用ソフト　スポーツゲーム
2003年1月23日(木) 発売
標準価格：7,800円（税別）
HDTV対応
ワイドテレビ対応
Dolby Digital 5.1ch対応
ハードディスク対応
CESA GAME AWARDS
The 6th
GAME AWARDS
FUTURE
優秀賞
【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630（土・日・祝日を除く 15:00〜18:00）
【TeamNINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。 ©TECMO, LTD. TeamNINJA 2002 ※画面は開発中のものです
TECMO
http://www.tecmo.co.jp


Microsoft game studios
生きるなら闘え。
格闘超人™
Kakuto Chojin
2003.1.1 OUT
□秒速の攻防が織り成す、一撃のインパクト
□躍動感・空気感を感じさせるグラフィック描写
□滑らかなモーションで華麗に闘う格闘士たち
□格闘本能そのまま、直感的操作のリアルファイト
□乱闘での生き残りをかけた4人同時対戦　¥6,800（希望小売価格・税別）
http://Xbox.jp
©2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Game Studiosロゴ、Xbox、Xboxロゴ、格闘超人、格闘超人ロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
遊びは、美学だ。
XBOX



闘わないで生きていける社会になったら、たぶん人間は退化する。

速い。美しい。生々しい。The Final Fighting Game.







Fist of Fire。それはルール無用、相手の生死すら問わない地下世界の格闘トーナメント。さまざまな格闘技の頂点を極めたファイターが、壮絶なバトルをくり広げる場所である。闘いのレベルは人間の身体能力を遥かに超え、力ある者だけに生き残る権利が与えられる。生きるために闘う者よ、光と闇が支配する地下世界で、真の勝者を目指せ。


はじめて会った人と、
徹夜で冒険しちゃいました。
うわっドラゴンだ！起きろー！


XBOX
namco
おまえだって、汚ねえじゃねえか。
Dead to Rights®
デッド トゥ ライツ
ナムコXbox対応ソフト日本上陸第一弾!!
NOW ON SALE 6,800yen(tax out)
裏切りと不正の渦巻く、地上で最も危険な街 "グラントシティ"。
殺人の濡れ衣をきせられた元警察官 "ジャック" は死刑執行直前に脱獄する。
父をも殺した暗黒組織にひとり戦いを挑む彼を待ち受けるのは、生か、死か。
action A 11名様 モデルガン
action B 5名様 Xbox本体
action C 5名様 「HTP-G100」
action D 5名様 「SE-XB1」
action E 5名様 オリジナルスタジャン
Wチャンス!! 500名様 ジャック君 オリジナルリストバンド
「デッド トゥ ライツ」発売記念キャンペーン!! クイズに答えて豪華商品を狙え!!
クイズ:ナムコが贈るXboxソフト第一弾は?「デッド トゥ ○イツ」(○の中を埋めて下さい)
■ 期 間 :2002年11月13日(水)~2003年1月17日(金)当日消印有効
■ 応募方法:店頭にある応募専用ハガキもしくは官製ハガキに次の事項をご記入の上、下記応募先までお送り下さい。
❶クイズの答え ❷ご希望賞品の記号(A~E) ❸郵便番号 ❹住所 ❺氏名 ❻年齢 ❼電話番号 ❽性別 ❾職業
※アクションAの賞品について、❶色は選択出来ません ❷18歳未満のご応募はご遠慮下さい。
※賞品のデザインは実物と異なる場合がございますのでご了承下さい。
■ 応募先 :〒104-8689 京橋郵便局留 「デッド トゥ ライツ」プレゼントキャンペーン事務局係
■ 締切日 :2003年1月17日(金)当日消印有効
■ 事務局 :03-3551-6715(10:00~18:00 ※土日祝祭日及び12月28日~1月5日を除く)
■ 当選発表:クイズ正解者の中から厳正な抽選の上、当選者を決定致します。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
CERO 18
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。
©NAMCO LTD. phone 03.3375.7656 http://www.namco.co.jp/



COVER
「DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball」
©TECMO,LTD. Team NINJA 2002
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 2月号

CONTENTS

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-6433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

SPECIAL 大浦氏転籍の真相を本人に直撃インタビュー

Xbox事業本部の事業本部長として、国内のXbox事業を取り仕切ってきた大浦博久氏。その大浦氏が日本のマイクロソフトを退任し、12月末をもって、本社に転籍することが発表されたのは、年末商戦を控えた11月始めのことだった。日本におけるXboxの顔ともいうべき大浦氏が、なぜあえてこの時期に異動することになったのか？　大浦氏に直撃インタビューを敢行した。

異動 日本のテイストを本社に伝えるため

――なぜ、あえてこの時期に異動することを決意したのですか？

大浦　アメリカ本社と日本との関係をより円滑にするためです。これまで、米国本社の日本市場への理解は十分であるとは言えませんでした。たとえば、アメリカ主導で開発されたXboxに対しては、多くの日本人が「もっと小さかったらいいのに」とか「なんで縦置きにできないんだろう」といった思いを抱いていたと思うんです。そういう、日本人であれば、誰でもが感じるであろうような"テイスト"とでもいったようなものが、いまひとつ本社には伝わり切っていなかった。日本におけるXboxの苦戦の一端は、その辺にも原因があるではないかと思っています。

――その関係を正すために、本社への転籍を決意した？

大浦　中長期的な視野に立って、いま何がいちばん必要かというと、新しいサービスや製品を企画・開発するときに、日本のテイストもきちんと反映していくことですよね。そこで、今度こそ日本人に合うマシン作り――つまり、主食がパンではなくご飯である人たちに合うマシン作りをしなければならないと思うんです。日本のある種特殊な文化を本社に確実に伝えていくことで、日本人にも受け入れられるようなハードを開発する必要があると思うんです。

そこで、たとえば数年後に新しいハードを出すとすると、そのかなりまえのタイミングから、コンセプトや企画をある程度形にしていなければならないわけで、そうなると、このタイミングで相手の懐に飛び込まないと間に合わない。それでいま本社への異動を決意したんです。

――日本とアメリカとにある温度差を正していきたいと？

大浦　温度差というよりも、文化の違いですよね。やっぱり人間というのは自分たちのまわり以外って、よほどのことがない限り、あまり顧みることがないじゃないですか。日本にいて、喜びや痛みを感じた人間じゃないとわからないことって、きっと多いと思うんです。

デザインひとつ取ってみても本社だけでいくつかの試作案をデザインをして、それを日本やヨーロッパで人気投票にかけるというやりかた以外にも方法はあると私は思っています。試作案は日本でも作るべきだし、ヨーロッパでも作るべきで、それを全部まとめてみんなで投票して決めさせたらいいんですよ。



↑6月に開催されたXbox Conference 2002 Summerより。国内で初めてXbox Liveの詳細が発表された記念すべきイベント。

次世代機 マイクロソフトの本気を明確にするため

――日本から生まれたコントローラーが世界標準として同梱されることにもなったわけですしね……。

大浦　はい。日本で通用するようなサービスおよび製品を出すのが、私の最大のミッションになります。そのために、日本で学んださまざまな経験を本社に伝える必要があります。

なぜこの時期にあえて次世代機の話を持ち出したのかと思われるかもしれませんが、それはすべて「マイクロソフトは本気でゲーム事業に取り組んでいるし、勝つまではあきらめない」ということを明確にするためです。世間では「マイクロソフトはXboxですべった」などと思っているかもしれませんが、そんなことはありません。長期的な視野に立ってさまざまなサービスが計画されていますし、今後のいろいろな可能性についてもきちんと考えています。

もうひとつ、これも非常に大切な問題なのですが、ワールドワイドという点に立ってみれば、去年あたりから北米タイトルのランキングに日本メーカーのタイトルがなかなか入らなくなっているように思います。数年まえまでは、日本メーカーは世界に名だたるパブリッシャーだったのが、徐々に海外のメーカーも力をつけ、盛り上がりを見せているように思うんです。日本の市場はその文化の特殊性から孤立しかけているの



マイクロソフト
大浦 博久 氏

すべては来るべき数年後の次世代機のために!



↑02年1月に開催されたXbox Conference 2002 Winterより。ここで初めて、大浦氏の口から日本におけるXboxの価格とスペシャルエディションの発売などが明らかにされたのだ。

ではないかという恐れがあったりもします。もちろん、日本のクリエーターにも世界に通用するものを作ることは十分可能ですが、どのへんにツボがあるのかということは、向こうに住んでみないとわからない。それを日本のメーカーにフィードバックして、来年や再来年の商戦期には、日本のメーカーのタイトルがたくさんベスト10入りを果たしてほしい。それも私の宿題かなと思っています。

後任　遊び心のある人をじっくり捜していく

後任の人事はどのようになっていますか？

大浦　現在、中と外からアプローチをかけて、適任者を捜しているところです。ただ、こればかりは焦ってもしょうがないし、実務的な部分で言えば、現段階でも泉水や林がいるので十分回していけるんです。だから、リーダーシップを持った、ちゃんとした人が見つかるまでは慎重に時間をかけていきたいですね。逆に言うと、いい人に来てもらわないと困りますし……（笑）。

[illegible]

大浦　もちろんXbox事業本部というのは、かなり大きな部隊なのでマネジメント能力は必要ですが、より遊び心を持った人が望ましいですね。それでリーダーシップを持っていて、メディア受けをする人で……という観点からじっくり捜しています。

今後　質の高いソフトによりハードは徐々に売れる

最後に、今後[illegible]ついてお願いします

大浦　今年の暮れはXboxにとっては初めての年末商戦なのですが、重点タイトルがすべて週刊ファミ通の新作ゲームクロスレビューで殿堂入りしたことからも、作品自体のクオリティーの高さはある程度証明されたと思います。セールス的にも『真・女神転生 NINE』が好調だと聞きますし、年明けには『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』などが控えています。これだけ質の高いソフトが続くと、徐々にハードも動いてくることを期待したいですね。

（2002年12月6日取材）

本誌編集長が斬る　大浦氏退任の意味するところ……

大浦常務の言う日米文化の差とはなんか？　マイクロソフト米国本社は欧州では半年で2度もの値下げを決断し、レア社買収には450億円以上も使った。だが日本ではあまり積極的な投資や戦略は行われていない。たとえばセガやスクウェアが経営危機にあったとき、マイクロソフトなら買収することだってできたはず。米国において日本製ゲームと日本市場はあまり重要ではない、という判断がされたのなら、それは大きな間違いだ。それが日米の感覚の差であり、大浦常務が戦ってくれる部分なのではないだろうか。

人気アイドルの小向美奈子さんも登場　新宿は"ブリンクス"一色に染まる!!

マイクロソフト年末いちおしタイトルらしく、数多くのプロモーション展開が行われている『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』だが、ソフトの発売日直後の12月13日～15日には新宿の街をジャック！　新宿ステーションスクエアにて"CHALLENGE THE BIINX IN SHINJUKU"が開催されたのだ。試遊台の設置やスーパーデモプレイなどが楽しめたこのイベントだが、目玉は何といっても人気アイドル小向美奈子のゲスト出演。「笑っているときのブリンクスがすごくチャーミングでステキですね」という小向さんのデモプレイには、その場に居合わせた人たちも暖かい声援を送っていたのだ。



↑小向さんらによってタイムクリスタルに模されたキャンディーが会場のみんなに投げ渡された。



←とても目立つブリンクス隊。その数なんと50人!!



↑小向さんとブリンクスのツーショット。ブリンクスくんもまんざらでもなさそうだね!?

全国5大都市イベントもたけなわ　ブリンクスは東へ西へ……

1ヵ月以上の期間をかけて全国5大都市を縦断する"Xbox eXperience 2002 Winter～美しく遊べ～"。編集部では、12月7～8日開催された名古屋会場の模様を取材してきたぞ。会場に着いた取材陣がまずおどろいたのは、イベントが万松寺というお寺の敷地内で開催されていた点。お寺の傍らでゲームをプレイなんて、ちょっぴりシュールだったのだ。さて、お寺のある大須賀商店街はたくさんのお店が軒を並べる繁華街。会場には幅広い層のユーザーが詰め掛けていたが、なかでもとくに目立ったのが、ブリンクス目当ての子どもたち。ブリンクスの歩くところ、子どもたちの姿が絶えなかった。ブリンクスとのスナップ撮影などもあり、みんな大満足だったのだ。



↑お寺の敷地内で行われたイベント。当日はブリンクスが大人気。近所の家電ショップでもXboxが飛ぶように売れたとか。



←年末期待のタイトルをたくさん堪能できたのだ。



→ブリンクスと子どもたちによる記念撮影。みんないい顔しているね。

TOPIC セガ2003春商戦戦略発表会開催!! Xboxで名作DCソフトが遊べる!!

12月3日都内にて"セガ2003春商戦戦略発表会"が行われた。この年末から3月末にかけての、セガが誇る豪華なタイトル群がキラボシのごとくラインナップされた発表会だったのだが、もちろんXboxだって黙ってはいません。かねてから話題になっていた、セガとクールネットエンタテインメントとのコラボレーションによる共同ブランド"CoolCool"が正式に始動。『イルブリード』や『ダイナマイト刑事2』といった往年のドリームキャストト作品の移植が発表されたのだ。


⬆そうそうたるラインナップについて語るセガ・前田雅尚常務執行役員。

クールクールブランドタイトル

- レンタヒーローNo.1
- イルブリード
- ダイナマイト刑事2
- ブルースティンガー プレミアムカット

EVENT オルタ に 真・女神転生 NINE …… 東京ジョイポリスでXboxソフトを体験!

お台場の人気アミューズメント施設・東京ジョイポリスにて、"アトラス&セガ Xbox最新タイトル体験コーナーin東京ジョイポリス"が開催中だ。このイベントは、アトラスとセガとの協力のもと、東京ジョイポリスにおいて、両社のXboxソフト（『真・女神転生 NINE』、『峠R』、『パンツァードラグーン オルタ』）が心ゆくまでプレイできるというもの。期間は2003年1月13日（祝・月）まで。お台場に行くことがあったら、ぜひお立ち寄りあれ。


⬆アトラスとセガのコラボレーションによるイベント。ファンにはうれしい催しだ。


⬅東京ジョイポリス内では『オルタ』の巨大なPOPも。

TOPIC 秋山準選手始めノアの選手がプレイ!! 格闘超人 はプロもお墨付きのデキ

12月7日の横浜市文化体育館。当地での試合を控え、プロレス団体・ノアの秋山準選手、金丸義信選手、橋誠選手の3選手がマイクロソフト期待の格闘ゲーム『格闘超人』をプレイした。秋山選手を始めとする3選手は『格闘超人』のグラフィックのすごさを堪能しているようだったぞ。

プロレスリング・ノアは日本テレビ系列ほか全国29局で放送。2002年12月29日（日）25：05〜25：35

※放送日時については各局にお問い合わせください。


⬅ノアのマットには『格闘超人』のロゴが。


⬆秋山選手（右）を始め、人気3選手が『格闘超人』をプレイ。ゲームを満喫した!?

プレゼント

3選手のサイン入り『格闘超人』Tシャツを5名にプレゼント。希望者は「格闘超人Tシャツ」係。締切は'03年1月29日（水）当日消印有効。



➡当選者の発表は03年4月号にて。応募お待ちしております。

EVENT アニメ関連のグッズが盛りだくさん アニメイトEXPO2003が開催される!!

'03年1月25日（土）〜26日（日）、東京・池袋サンシャインシティにおいて"アニメイトEXPO 2003"が開催される。アニメ関連グッズの物販がメインとなるこのイベントでは、人気アニメグッズが勢ぞろい。人気キャラだけのグッズを集めたお店なども出展される。さらに、会場限定のオリジナルグッズの販売なども予定されているのだ。また、関智一さんや長沢美樹さんといった人気声優さんによるステージイベントなども開催予定。アニメファンには見逃せないイベントだぞ。


➡前回の模様から。今回も盛り上がること必至なのだ。

概要

日時 2003年1月25日（土）、26日（日）
会場 池袋 サンシャインシティワールドインポートマートA4F 展示ホールA
問合せ先 03-3530-1461
（月〜金 10：00〜18：00、土・日・祝日を除く）
▶▶▶http://www.animate.co.jp/EXPO/

プレゼント

イベントの開催を記念して"2003年 機動戦士ガンダムSEEDカレンダー"を2名にプレゼント! 希望者は下のあて先「ガンダムカレンダー」係まで。締切は03年1月29日（水）当日消印有効。当選者の発表は03年4月号にて。



『サウザンドランド』体験版（オフラインのみ）100名にプレゼント!!

いよいよ'03年1月16日からサービスの開始されるXbox Liveと同時に発売されるフロム・ソフトウェアの『サウザンドランド』の体験版を100名にプレゼント。残念ながら今回のバージョンで楽しめるのはオフラインのみだが、来るべきXbox Liveに備えるには最適かも。希望者は官製はがきに左下の応募券を貼り付けて、「サウザンドランド体験版」係。あなたの住所、氏名、電話番号を明記するのをお忘れなく。

※締切は2003年1月6日必着。応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。


⬅試してこそ楽しさのわかる一本といえる。

すべてのプレゼントのあて先は▶▶▶▶

〒154-8528 （株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部 ○○○○○係 まで

X 2003年2月号 プレゼント応募券

News Close-up

年末特別企画！ 2002年激動のXboxを回顧する!!

2002年もついに年の瀬——。Xboxが発売された年としてゲームファンのあいだで永遠に語り継がれるであろう（ちょっと大げさか）2002年もついに終わろうとしている。そこで今回は、特別企画として激動の2002年を振り返り、Xboxの足跡に思いを馳せたいと思う。

2月22日に発売されたXbox。発売3日で12万台以上を売り上げ、順調なスタートを切ったかに見えたXboxだが、思わぬ暗雲が垂れ込めた。ディスクのキズ問題である。あわせてソフト不足などもあって、本体の売上は苦戦を強いられることになる。たまらず5月22日にはXbox本体の価格を34800円から24800円に大幅値下げすることになったのだが……。一方で、『HALO』や『鉄騎』といったゲームファンの心に残るソフトをリリースし続ける……。晴れのち曇りで終わった2002年のXboxだが、来年はどんな空模様になるのだろうか？

日本

日付	出来事
1月11日	Xbox Conference 2002 Winter開催 日本における価格が発表
2月9日	Xbox eXperience開催
2月22日	Xbox発売！
2月	ディスクのキズ問題
4月25日	『HALO』発売
5月22日	Xboxの本体価格を24800円に値下げ
5月26日	HALO Championship Japan
6月11日	Xbox Conference 2002 Summer開催・新タイトル発表
7月20日	江ノ島にXbox Beach Terraceオープン
9月21日	東京ゲームショウ開催・多数タイトルを発表
10月5日	丸の内に期間限定Xbox cafeオープン
10月末	新ブランドCM投入
11月16日～	全国5大都市にて Xbox eXperience 2002 Winter～美しく遊べ～開催
12月8日～	DVD再生キット同梱キャンペーン実施
12月19日	Xboxパンツァードラグーンオルタリミテッドモデル発売



海外

日付	出来事
3月14日	欧州にてXbox発売
4月18日	欧州でXbox本体価格を値下げ
5月22日	E3開幕！『DOAX』など多数タイトルを発表！
8月8日	北米にてX01 North America開催。『HALO2』などを発表
8月30日	欧州にて2度目の本体価格を値下げ
9月24日	スペインにてX02開催 マイクロソフト・レア社買収を発表
11月15日	北米にてXbox Liveサービス開始
11月22日	香港・シンガポールでXbox発売
11月29日	台湾にてXbox発売
12月23日	韓国にてXbox発売





本誌編集者が選ぶ 2002年重大ニュース ベスト3



相沢浩仁
1. MSがレア社を買収
2. ディスクのキズ問題
3. 大浦常務退任

レア社買収はXboxに対してマイクロソフトが本気なことがわかったから。



ムネタツ
1. 本体の値下げ！
2. Xbox Live
3. ディスクのキズ問題

Xbox Liveはまだ始まっていないけれど、とにかくワクワクドキドキで選出しました。



コフラ小林
1. ディスクのキズ問題
2. 大浦常務退任
3. Xbox発売

いま思うとキズ問題は本当に大きかった。これで黒船が日本海で座礁したって感じ!?



加藤政樹
1. 本体の値下げ！
2. 『ファンクラ』発売
3. なし

今年は暗い話題が多かった。来年こそ……。救いは『ファントムクラッシュ』の発売？



みのちん
1. Xbox発売！
2. ファミ通Xbox創刊！
3. MSがレア社を買収

Xboxがなければ何も始まらないし、ファミ通Xboxがなければ何もできないし、ということで。



にっし～
1. ファミ通Xbox創刊！
2. Xbox発売
3. 本体の値下げ

本誌が創刊されてやっと生活の糧が……（涙）。値下げは直前にハードを購入して……（涙）。



ノリック
1. 『スパイクアウト』移植決定
2. DOAコート クロノス 登場
3. 『DOAX』発売延期

『スパイクアウト』、大好きです。うれしいです。来年のTeam NINJAの大攻勢も楽しみ。



えんとう
1. 『JSRF』Shock！
2. 『HALO』Shock！
3. 『BLiNX』Shock！

『HALO』全国大会、いまどきの小中学生のレベルの高さがゲーマーとして印象的だったな。



古屋陽一
1. Xbox発売！
2. Xbox海の家
3. TGS成功!!

もともと取材が好きなので、印象に残るのはイベント関連ばかり。とくに海の家は強烈だった。

年末データ①スペシャル Xbox読者期待ランキングTOP30

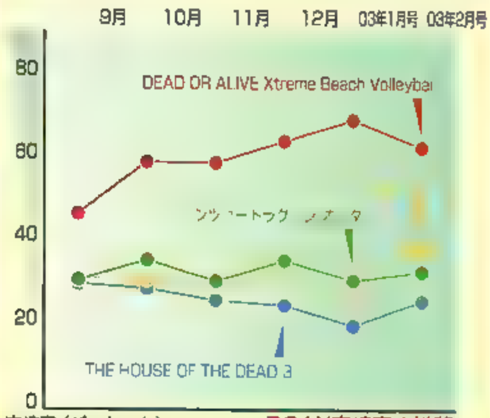
「僕のお気に入りのあのソフトはいったい読者期待ランキングの何位くらいなの？」。今回は、そんな読者の皆様の要望にお応えして、Xbox読者期待のランキングTOP30をお届けすることにしよう。11位以降に目を向けると、まずは目に付くのがXbox Live対応ソフトの躍進。11位『トゥルー～』、14位『マズル フラッシュ』、15位『CAPCOM VS.SNK 2 EO』など、ゲームファンの関心の高さをうかがわせる。そのほか、キャラゲーやギャルゲーが根強い支持を得ているようだ。キミのお気に入りのタイトルは何位にランクインしていたかな？

	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	61.7	16	スパイダーマン	カプコン	10.5
	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	45.7	17	テネレッツァ	アクアプラス	10.2
	NINJA GAIDEN	テクモ	38.9	18	鉄騎オンライン	カプコン	8.4
	HALO 2	マイクロソフト	34.9	19	ギャラクシーエンジェル	ブロッコリー	8.1
	ソウルキャリバー2	ナムコ	32.5	20	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	セガ	7.5
	ディノクライシス3	カプコン	25.6	21	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	7.2
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	24.4	21	グリーングリーン～鐘ノ音ダイナミック～	未定	7.2
	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	19.0	21	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	7.2
	格闘超人	マイクロソフト	16.4	24	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	6.9
	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	16.0	25	戦闘妖精　雪風（仮題）	アクアシステム	4.8
11	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	14.2	26	エンジェリック・コンサート	サクセス	3.9
12	リッジレーサー最新作	ナムコ	13.3	27	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	3.6
13	ブレイクダウン（仮題）	ナムコ	12.3	28	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	3.3
14	マズル フラッシュ	ビクター インタラクティブ ソフトウェア	12.0	29	大戦略Ⅶ　for Xbox（仮題）	クールキッズ	3.3
15	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	10.8	30	サウザンドランド	フロム・ソフトウェア	3.0

※本誌 年1月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間 11月30日～12月10日）
※支持率の数字はパーセントです

年末データ②スペシャル こうして明け暮れた ぼくらの『DOAX』

E3で発表されてから、つねに読者期待のランキングのトップを走り続けてきた『DOAX』。もう、よほどのことがない限り読者ランキングに登場するのは最後の機会だろう……ということで、ここでは栄光の『DOAX』の歴史（支持率の推移）を紹介しよう。本誌9月号に45.9パーセントという、それでも十分高い支持率で登場した『DOAX』は、翌月には50パーセント、さらに12月号では60パーセントを突破と驚異的な数字を記録することになる。ここに挙げたほかのタイトルも、けっして支持率は低くはないのだが（むしろ高いのだけど……）、いかに『DOAX』が驚異的な支持率を誇るかがわかる。うーん恐るべし!!

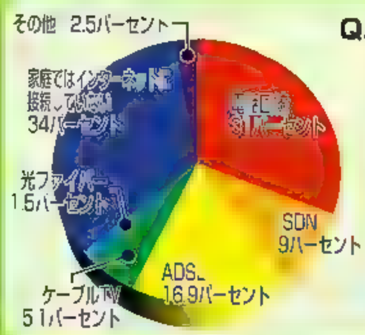


DOAX支持率の推移

お題 Xbox Liveについてどう思いますか？

いよいよサービス開始間近のXbox Live。編集部ではXbox Liveに対する意識調査を実施してみた。その結果によると……。

と、結論に入るまえに、まずは予備知識から。ファミ通Xbox読者の家庭における通信環境を見ていくことにしよう。アンケート結果によると、Xbox Liveのサービスを受けるのに可能なブロードバンド環境を備えた家庭は23.5パーセント程度であることがわかる。じつは、同様の質問は以前にも行ったことがあるが（本誌9月号）、そのときの数字は19.1パーセントだった。この結果を見てもわかるが、ブロードバンド環境は確実に浸透していると見ていいだろう。では、本題のXbox Liveに対する読者の意識を見ていくことにしよう。ここでは、大きく4つのパターンに分けてみた。①"遊ぶ"派13.5パーセント（ベータプログラムで遊んでいる＋遊ぶ予定）、②"環境が整っていない"派45.9パーセント（通信環境が整っていない＋クレジットカードを持っていない）、③"中立"派27パーセント（検討中＋今後のソフトしだい）、④"興味はない"派13.6パーセントだ。"遊ぶ"派が13.5パーセントというのもいささか寂しい数字だが、突出しているのは"環境が整っていない"と答えたユーザーが多いこと。この数字をみても、興味はあるが遊べないという層がいかに多いかが明らかになった。Xbox Liveは接続が簡単であるからこそ、敷居が高いということなのだろうか……。

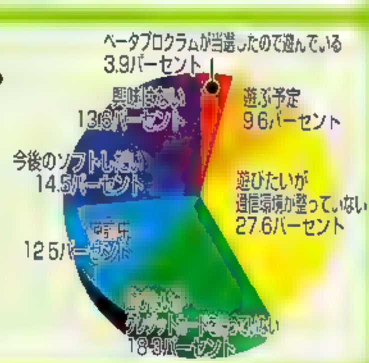


Q.あなたの家庭での通信環境を教えてください

徐々に増えつつあるブロードバンド環境ではあるが、それでも全体の約2割強と、けっして多数派とはいえないのが現状。それにしても、家庭ではインターネットに接続しないユーザーが意外に多いのは不思議。

Q.Xbox Liveについてどう思いますか？

ベータプログラムで遊んでいるのが3.9パーセントというのも微妙に少ないような気も……。それにしても、あまりにも数の多い"やりたいけど環境が整っていない"派をどう救うかが、今後のXbox Liveのカギ!?



※データは本誌1月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました

Xboxソフト売上ランキング TOP10

さすがは年末だけあって、一挙8タイトルが初登場。なかでも3.5万本を売り上げた「メガテン」は立派。

今回	前回	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	真・女神転生 NINE	アトラス	12月5日	34,055	34,055
2	—	紅の海 Crimson Sea	コーエー	12月12日	16,540	16,540
3	—	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	12月12日	11,090	11,090
4	—	デッド トゥ ライツ	ナムコ	11月28日	8,812	8,812
5	—	イノセント ティアーズ	広美	12月5日	5,656	5,656
6	—	プリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	12月12日	4,972	4,972
7	2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日	4,092	174,505
8	—	峠R	アトラス	12月12日	2,486	2,486
9	—	機甲兵団 J-PHOENIX+	タカラ	12月5日	1,903	1,903
10	4	鉄騎	カプコン	9月12日	1,749	24,049

集計期間　11月18日～12月15日
※このランキングはP152に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5　集計期間　11月18日～11月24日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース	マイクロソフト	702
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	685
3	真・三國無双2	コーエー	510
4	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	458
5	Jockey's Road	マイクロソフト	450

2週目Best5　集計期間　11月25日～12月1日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	デッド トゥ ライツ	ナムコ	5,946
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	612
3	真・三國無双2	コーエー	503
4	カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース	マイクロソフト	502
5	Jockey's Road	マイクロソフト	466

3週目Best5　集計期間　12月2日～12月8日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	真・女神転生 NINE	アトラス	28,462
2	イノセントティアーズ	広美	4,413
3	デッド トゥ ライツ	ナムコ	1,905
4	機甲兵団 J-PHOENIX+	タカラ	1,418
5	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,367

4週目Best5　集計期間　12月9日～12月15日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	紅の海 Crimson Sea	コーエー	16,540
2	O・TO・GI 御伽	フロム・ソフトウェア	11,090
3	真・女神転生 NINE	アトラス	5,593
4	プリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	4,972
5	峠R	アトラス	2,486

ハード販売台数

11/18～12/15

12月に入ってXboxの販売台数もうなぎのぼり。なんかちょっぴり一安心♥

- ●11/18～11/24　2621台
- ●11/25～12/1　2419台
- ●12/2～12/8　6071台
- ●12/9～12/15　8261台

推定販売台数（11/18～12/15）19372台

累計販売台数 [illegible]台

Xbox発売待ちランキング TOP10

「DOAX」最後の期待ランキングは当然のように1位を獲得。2位以下も常連が並ぶ結果に。あまりに強すぎる王者が消えた次回以降はどうなるのか？

今回	前回	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
[illegible]	[illegible]	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	61.7
[illegible]	[illegible]	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	46.7
[illegible]	[illegible]	NINJA GAIDEN	テクモ	2003年	38.9
[illegible]	[illegible]	HALO 2	マイクロソフト	未定	34.9
[illegible]	[illegible]	ソウルキャリバー2	ナムコ	2003年	32.5
[illegible]	[illegible]	ディノクライシス3	カプコン	2003年春	25.6
[illegible]	[illegible]	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	2003年1月23日	24.4
[illegible]	[illegible]	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	2003年1月16日	19.0
[illegible]	[illegible]	格闘超人	マイクロソフト	2003年1月1日	18.4
[illegible]	[illegible]	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	2003年春	16.0

※本誌 03年1月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間　11月30日～12月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xboxで発売して欲しいランキング TOP10

今回	前回	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア	PS2	319
2	1	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	197
3	7	シェンムーシリーズ	セガ	DC	99
4	5	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	88
5	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス	PS	84
6	8	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	75
7	—	ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ	プレイモア	DC	49
7	—	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	49
9	9	Devil May Cry	カプコン	PS2	40
10	5	ギルティギアXX	サミー	PS2	26

※本誌12月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました

緊急速報!!
Urgent news flash!!

今度の舞台は宇宙。シリーズ最新作が

DINO



西暦2548年

300年前に、消息を絶っていた
宇宙移民船オズマンディアスが、突如姿を現した。

政府は特殊部隊S.O.A.R.に移民船の調査と
救助の任務を依頼し、探査艇を発進させた。

数名のS.O.A.R.隊員は、船内へ潜入した。
だがしかし、そこで隊員たちが目にした光景は
とてつもなくどう猛に進化した恐竜であった
この異常な事態に困惑しながらも
S.O.A.R.隊員たちは調査の開始を行うのであった。

パトリック

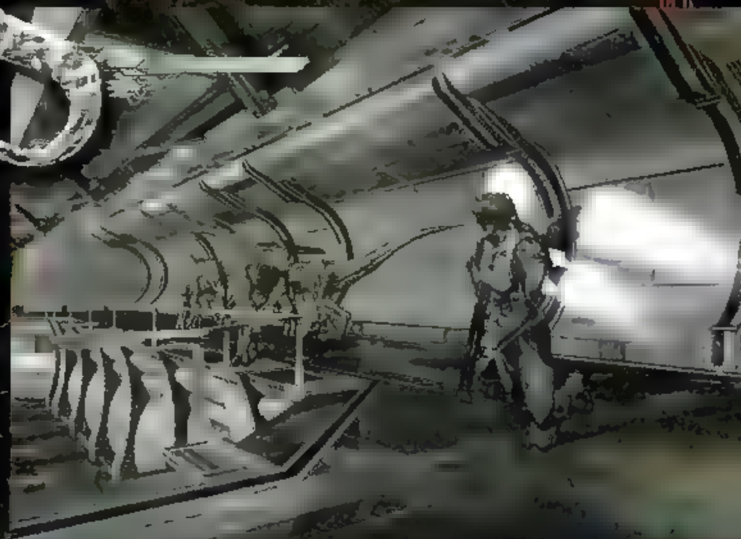
犯罪・戦争などをなくし、みずからの手で平和な世界に変えることを夢見て、特殊部隊S.O.A.R.に入隊する。どんな高速で動く的でも、簡単に撃ち抜いてしまうほど、動体視力と反射力に優れており、新型のブースターユニットを使った"高速白兵戦"で目覚ましい戦功をあげる。

タイトル	ディノクライシス3		
発売元	カプコン	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	カプコン	関係者	プロデューサー [illegible]
[illegible]	未定		

Xboxユーザーが待ち焦がれた「DINO CRSIS 3」の情報がついに到着したぞ。ゲーム性、グラフィック、システム……、そのすべてが前作とは比較にならないほど進化した、カプコン渾身の一作。その片鱗に迫る!

長き沈黙を破り
Xboxオリジナルとして登場

CRISIS® 3



POINT 1

スピード感がアップ!

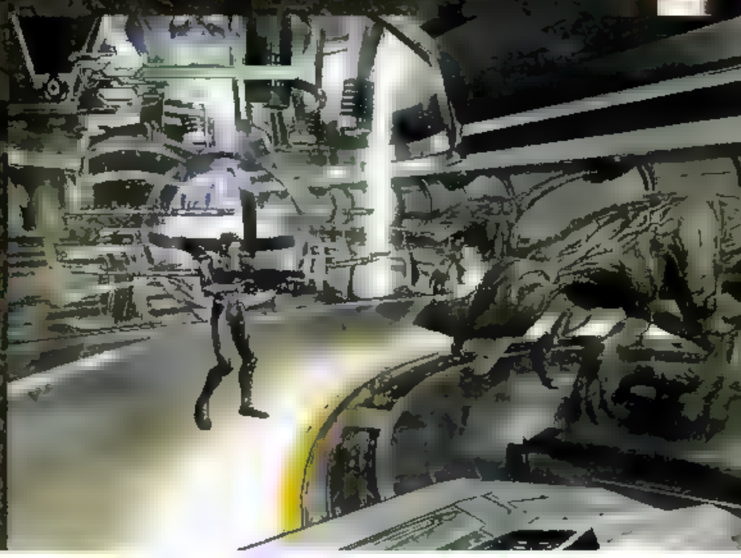
よりスリリングに!! よりダイナミックに!!
これまでにない"スピード感"を追求し、
アクション性が大幅にアップ!!



POINT 2

舞台が大きくなって グレードアップ!!

恐竜との戦闘がとことん楽しめるよう、その舞台も巨大化!
Xboxのハードパワーだからこそできたステージ構成に!!



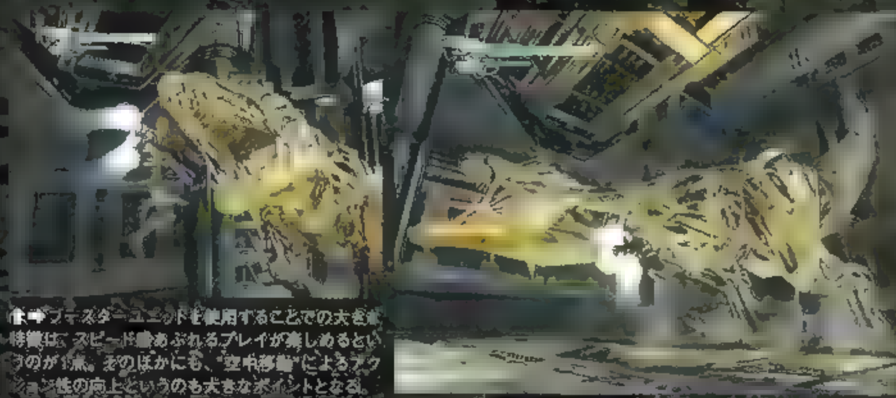
POINT 3

グラフィックも大幅に向上!!!

人物、恐竜、物体……、そのすべてに細かい描き込みを行い、
かつてないハイクオリティーなグラフィックを実現した!

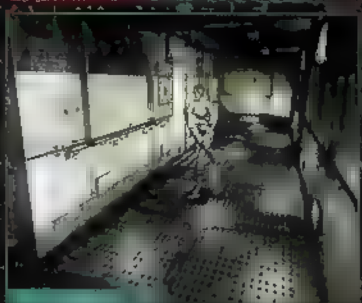
ブースターユニットの高速移動による目まぐるしいスピード感を実現

『1』から『2』への進化で、アクション性を高めた『DINO CRISIS』シリーズ。3作目となるこの作品でもアクション性に重きを置き、さらに高いものを目指しているのが第1のポイントだ。その要因になるのが、主人公が装備する"ブースターユニット"。これにより、前作までにない"スピード感"を実現し、大迫力で、かつ奥の深いアクションが楽しめるのだ。

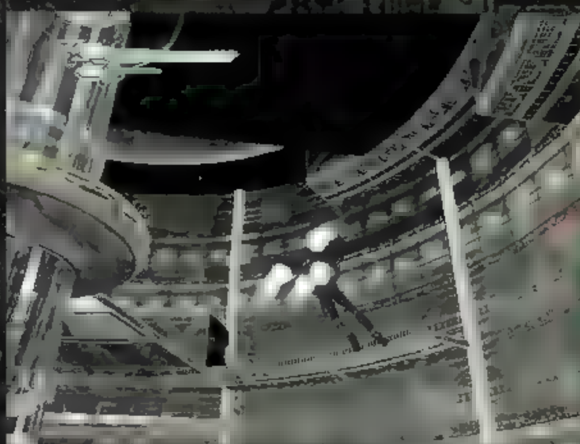


⬆➡ブースターユニットを使用することでの大きな特徴は、スピード感あふれるプレイが楽しめるというのが1点。そのほかにも、"空中移動"によるアクション性の向上というのも大きなポイントとなる。





➡スピード感は、『2』になった時点でも追及されていた要素。『1』では標準の移動が"歩き"だったのに対し、『2』では"走り"に変更。それと同様の進化であり、大幅な進化となるのが、今作のブースターユニットによる高速移動だ。





⬅⬆今回判明した画面には2本のゲージが。詳細は不明だが、やはり緑が体力ゲージで青がブースターゲージか? ブースターには使用制限があるようだが……

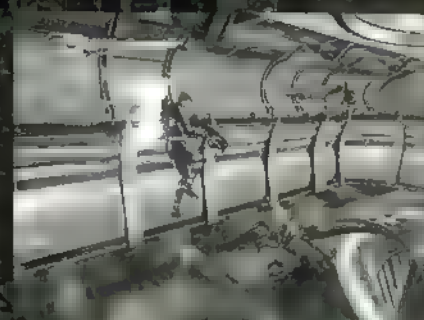
気になるゲージが2本 1本が体力ゲージで、もう1本はブースターゲージ?

横、縦に高さの概念も加え完全な3Dに

3Dながらも、2Dの延長線上という作りだった前作までとは異なり、今作では"高さ"の概念も深くとり入れた3Dのステージが構築されている。それにより、たとえばひとつ上のステップにいる恐竜に攻撃を加えたり、上空で恐竜の攻撃をかわしつつ反撃を行ったり、はるか頭上にある扉に移動したりと、戦闘、探索、そしてギミックの設置と、あらゆる点でその利点が活かされてくる。アクション要素、アドベンチャー要素がともに向上する、大きなポイントだ。



➡安全に移動するため、恐竜の攻撃を受けない、ひとつ下の場所から攻撃……といった戦法も可能になるぞ。



⬆恐竜との戦闘で活用できるブースターだが、ほかにもステージの移動などにも大きな影響が出てくるようだ。

シリーズの足跡
バイオからの派生『1』

『DINO CRISIS』『1』が発売されたのは、1999年7月1日のこと。『バイオハザード』シリーズで知られる三上真司プロデュースの、まったく新しい恐竜パニックホラーゲームとして発売された。ゾンビが敵となる『バイオハザード』に対し、このシリーズの敵となったのが、はるか太古の生き物である恐竜。……の人間では到底太刀打ちすることのできない……『バイオハザード』とは異なる……の緊張感で、……ショノアドベンチャーとして仕上げられた。ただし、システム面では『バイオハザード』シリーズのものを……ゲーム性において目新しい部分が……だった。そのため、……区別がつかなかったのも事実。しかし……進化させた『2』により、……



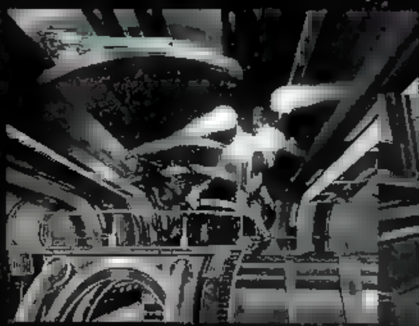
ハード性能によりステージが広大になりスケールが大幅にアップ

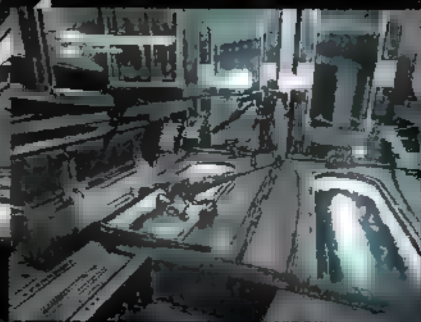
アクション性の向上に一役買っているのが、大きくなった舞台とその描写方式。前作までの"画面切り替え"から"自動スクロール"方式になり、広大で自由自在な移動＆戦闘が行えるようになった。画面が固定で敵の動きも見づらかった前者に対し、状況が把握しやすく、そして大きな動きがとれるようになったのだ。

➡舞台となるのは、300年まえに消息を絶った宇宙移民船の"オズマンディアス"。いわゆる幽霊船だ。密閉された空間ながらも、超巨大なスペースが多数設けられている。

新たなる戦慄の舞台 オズマンディアス

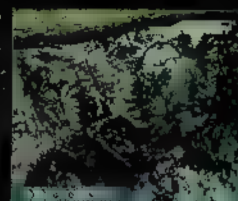






⬅前作までもあるにはあったが、主体は固定画面。『3』では全面的にスクロール方式になり、スケールの大きなアクションが行えるようになる。

➡もちろん広大なステージを一度に読み込めるXboxのハード性能があってこその芸当。ハード性能の向上によりシステムもグレードアップ。





➡前作までは画面が固定され、端に行くとつぎの場所に変わる仕様だった。

進行具合により宇宙船の形態も変化

舞台となるオズマンディアスには、進行具合によりいくつもその姿を変える"変形機能"が備わっている。同じ場所でもその都度演出や敵の進行ルートが変わってくるという、今作を特徴づけるおもしろい仕様だ。以下でいくつかの形態を紹介しよう。

➡同一の場所でも、その先は形態により変わってくるのだ。





初期状態

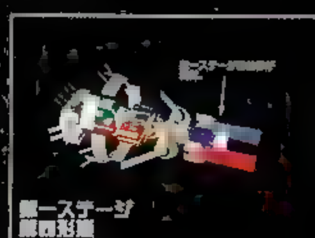


第一ステージ後期 変形スタンバイ状態

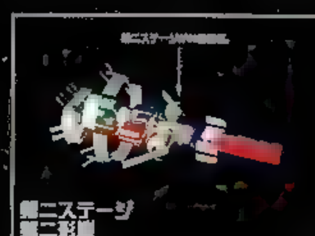




第一ステージ 第二形態



第一ステージ 第四形態



第二ステージ 第二形態

シリーズの足跡

新たなるゲーム性に昇華『2』

『1』から約1年後の2000年9月13日に発売された『2』。『2』になっていちばん大きく変わったのが、アクション要素の強化による爽快感のアップだ。『1』では『バイオハザード』シリーズと同様、"逃げる"ことがゲーム性のメインだった。それは、入手できる武器や弾、アイテムの制限があったためで、無計画に敵を倒しまくるということができにくかったことが原因だ。それを『2』では敵を倒すとポイントを得られるようにし、そのポイントで武器やアイテムを自由に買えるシステムを導入した。敵を倒せば倒すだけ強くなれる仕様にしたことで、"逃げる"ではない、"戦う"という方向に転換させたわけだ。これにより、『バイオハザード』シリーズとは大きく異なるゲームとして確立された。『3』はその方向性が引き継がれ、強化された形で登場となる。

➡恐竜に多数との戦闘が楽しめるようになった『2』。爽快感を追求したのちの方向性を示した。



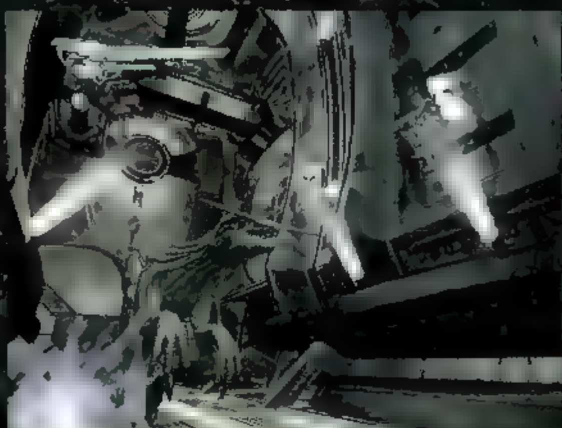
細かい描き込みやリアルなスチール感、グラフィックもよりパワーアップ

『1』、および『2』のハードはPSで、また『2』から約3年後の発売ということで、とてつもなくパワーアップしたといえるのが“グラフィック”。高いグラフィック技術を持つカプコンゆえ、『1』と『2』でも緻密なグラフィックやムービーを実現していたが、今作ではハードの変更とともにすさまじい進化を遂げている。金属のぎらっとしたソリッド感やスポットライトなどの光源処理、恐竜の肌の質感など、至るところに緻密な描写がなされている。





←宇宙船の材質となる金属の質感や、天井から降り注ぐ光など、映し出されるすべてのグラフィックが極上の仕上がりに。現時点で最高峰のできだ。



⇒PSとはグラフィック性能が断然違うXboxだけに、比較にならないほど美しいものに仕上がっている。

圧倒的なスチール感

⇒壁や床などには、反射して映りこむ様までもがくっきり描かれる。近未来が舞台ということもあり、メタリックな物質が多い構成だ。



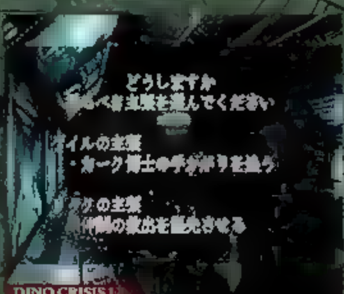
恐竜!?もリアルに

⇐恐竜もより迫力あるものに。巨大な恐竜も多く登場するようになり、しわの1本1本に至るまで細かい描き込みが行われている。

いったいどうなる? ストーリー&登場キャラ

今作の世界観は前作までとはまったく異なる。[illegible]

[illegible]

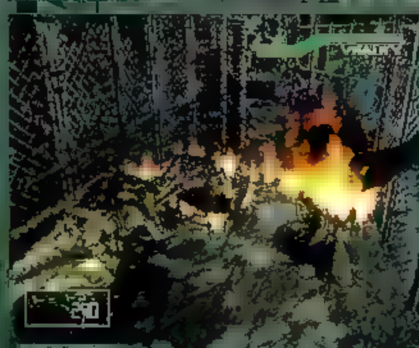








[illegible]だけでなく、進行ルートも[illegible]るシステムだった。

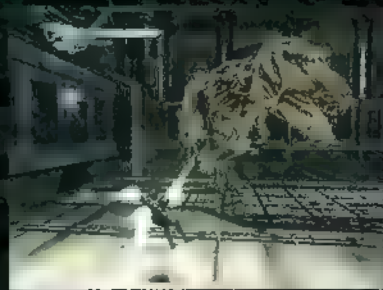




レジーナ

恐竜!? との戦闘を左右する武器も近未来的なものが

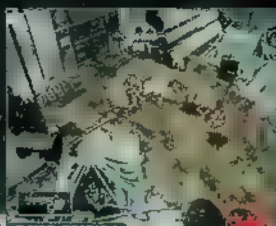
『DINO CRISIS』といえば、恐竜を倒すための"武器"も大きなポイントだ。今回の画面では、メインの武器1種類しか写っていないが、とても気になる画面を発見。右下のものがそれで、恐竜に自動攻撃をしている不可思議なものが空中に!? サブ武器のひとつだと思われるが、武器も改良がなされているようだ。



←今回の画面では写っているのは、このビームライフルのような武器。



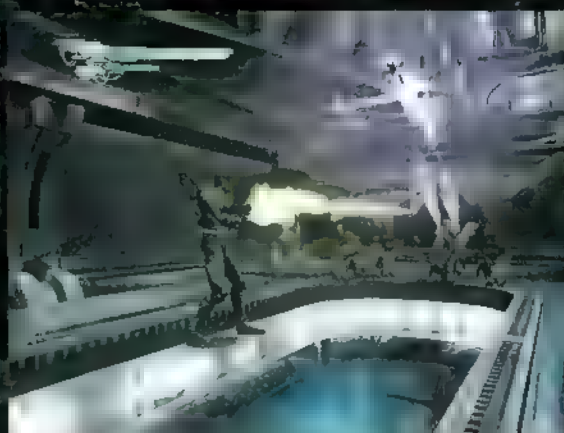
←遠距離まで届くが効果範囲は1体のみのようなので初期装備の武器?

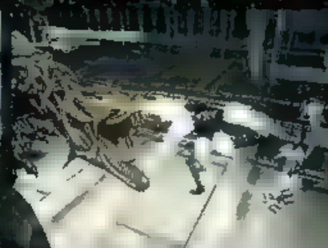




→↓『2』では、いくつかの武器の中から好みの武器をある程度選べた。武器により、威力や性能が違うため、進行状況に大きな影響を与えた。

強力な武器が多数



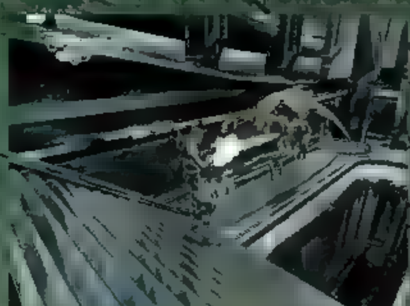


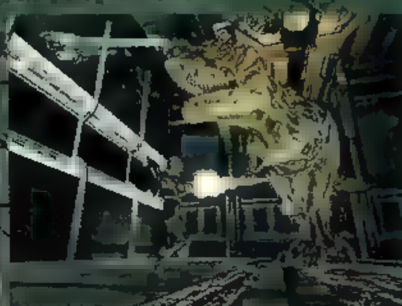
←↑左がその気になる武器で攻撃をしているところで、上はそれを放出した瞬間。ガンダムでいうところのファンネルのように見える。自動的に、そして、メイン武器と同時に攻撃できるという特徴があるようだ。

ファンネル!?

いったいどうなる? バイタルクレジット&コンボシステム

『2』で[illegible]



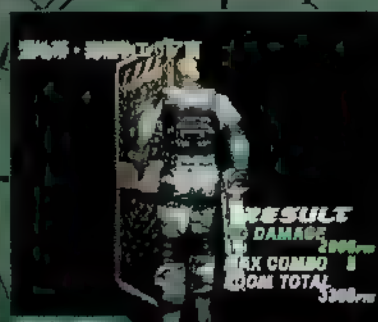




[illegible]







[illegible]

緊急速報!!
Urgent news flash!!



↑舞台となるのは廃墟となった氷室邸。暗闇の中を懐中電灯1本で探索することになる。

←すべてがまがまがしく表現されている。後ろの人形は当然ふつうの人形ではない……。

射影機で怨霊を封印せよ!

→霊との戦いは射影機（カメラ）で行う。霊の姿を写真を撮ることで、魂が封印されるのだ。





兄を捜して氷室邸をさまよう深紅に襲いかかるものとは?

『FATAL FRAME』とは、昨年PS2で発売され好評を博した『零~zero~』の北米でのタイトル名だ。それがXboxにスペシャルエディションとして移植されることになったのだ。

プレイヤーは、見えないものが見える少女、深紅となり、廃墟の氷室邸で行方不明の兄を捜すこととなる。怨霊に支配された氷室邸で、霊を封じる特殊なカメラ、射影機で対抗しつつ、さまざまな謎を解き明かしていかなければならないのだ……。

純和風の霊体で怖さ倍増!

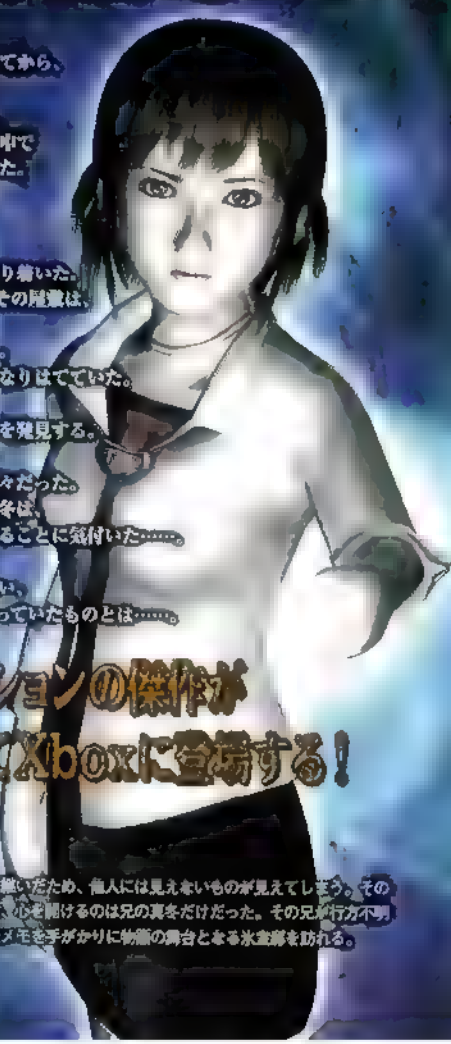
↓登場する幽霊はすべて和風に描かれている。深層心理に刻まれた恐怖が蘇る。



少女がひとり、怨霊渦巻く館を彷徨する……

FATAL FRAME
零 SPECIAL EDITION

雛咲深紅の兄、真冬が消息を絶ってから、
すでに九日間が過ぎていた。
一ヶ月ほど前のことである。
人気作家が取材と見られる旅の途中で
失踪する、という事件が報じられた。
駆け出しジャーナリストの真冬は、
知人である作家の失踪に
何か予感めいたものを感じ、
その足取りを追い、ある屋敷に辿り着いた。
氷室邸。森の奥にひっそりと佇むその屋敷は、
古くは地方一帯を治める
地主の屋敷だったといわれている。
が、今は訪れる人もなく、廃墟となりはてていた。
屋敷を調査し始めた真冬は、
屋敷の各所で作家たちの取材メモを発見する。
そこにつづられた内容は、
その屋敷に起こる奇怪な現象の数々だった。
さらに屋敷の奥を調査していた真冬は、
ただならぬ気配に取り囲まれていることに気付いた……。
そして……
深紅は、行方不明となった兄を追い、
氷室邸を訪れる。そこで深紅を待っていたものとは……。



北米で発売が決定されていた『FATAL FRAME』が日本でも発売されることになった。聞き慣れないタイトルかと思いきや、じつはPS2でヒットした『零~zero~』の北米でのゲーム名。おもしろさ、怖さは保証済みだね。Xbox版ならではのパワーアップもあるぞ!

和風ホラーアクションの傑作がパワーアップしてXboxに登場する!

タイトル	フェイタル フレーム ゼロスペシャル エディション		
発売元	テクモ	ジャンル	ホラーアクションアドベンチャー
発売日	2003年2月6日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	テクモ		
	未定		
	未定		

雛咲深紅

霊感が強いと言われる雛咲家の血を受け継いだため、他人には見えないものが見えてしまう。そのために幼いころから周囲にはとけ込めず、心を開けるのは兄の真冬だけだった。その兄が行方不明となり、身寄りを失った彼女は残されたメモを手がかりに物語の舞台となる氷室邸を訪れる。

Urgent news flash!!

Xboxだからできたパワーアップ！ 単なる移植ではないぞ！

『FATAL FRAME』はPS2からの移植だが、もちろんただの移植にはとどまっていない。それはサブタイトルに「―零スペシャル エディション―」とつけたところからも窺える。新エネミーや新コスチュームといったわかりやすい部分はもちろんのこと、画面構成やアイテム有無の表示といった細かなシステムまで調整した、気合いの入った一作といえる。



↑一見PS2版と変わらない画面構成に見えるが、細部にわたって変更されている。

Check 壱 新コスとグラフィックがすごい！

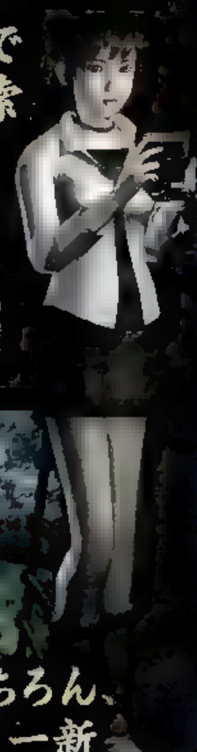
大きく目を引く変更点が、主人公深紅のコスチュームの変化だ。PS2版では、一見セーラー服にも見えるコスチュームだったが、シックな装いに変更されている。また現代っ子らしい、ミニ浴衣？バージョンも存在するようだ。

グラフィックはXboxのマシンパワーを活かし、調度品などのクオリティーや壁に映る深紅の影といった細かい部分もその精度がアップされている。





着物Ver.は提灯で探索

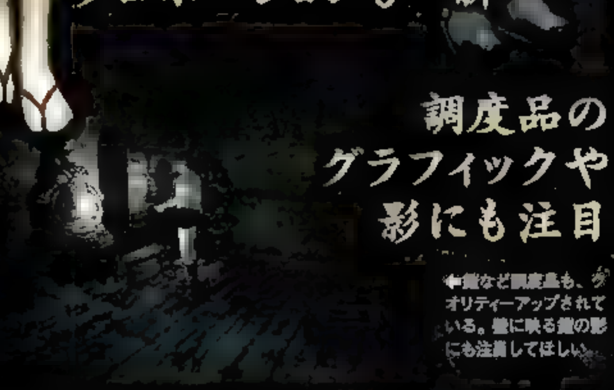


↑新コスチュームの赤い着物バージョン。探索の際の必需品、懐中電灯も服装に合わせて提灯に変更されている。



→コスチュームだけでなく、髪の色や胸の大きさも微妙に調整を受けけた。

コスチュームはもちろん、プロポーションも一新



調度品のグラフィックや影にも注目

←壺など調度品も、クオリティーアップされている。壁に映る壺の影にも注目してほしい。

Check 弐 ゲーム部分もよりパワーアップ

見た目の変化だけでなく、ゲーム性を高める調整、変更も行われている。とくにゲームの根幹でもある戦闘時のファインダー画面の変更は、アクションゲームが苦手な人への配慮が窺える。



新エネミーの登場

新エネミーとして鎧武者の霊が登場。日本人の内に潜む恐怖が呼び起こされる本作だが、鎧武者はどんな恐怖を与えるのか？

ファインダー画面が見やすく



PS2版からファインダーが一新されている。見える部分が増えたことによって、霊と交戦時の操作性が向上。ちなみに下はPS2版。



鏡石の有無がすぐ確認可能

体力がなくなったとき自動的に全回復してくれるアイテム、鏡石の有無がアイテム画面を見なくとも、ひと目でわかるよう、体力ゲージ横に表示が追加された。

Check 参 新難易度や新モードも搭載！

変更されたのは見た目、調整だけにとどまらない。新モードや新たに追加された難易度、Xboxの持つハードディスクを活かした変更など、さまざまな領域に至るのだ。初めてプレイする人はもちろん、PS2版をプレイしたファンも、再度この「スペシャル エディション」をプレイしてみてはいかが？

FATALとは？



↑新難易度、FATALが追加。FATALとは致命的や命に関わるといった意味だがいったい？

撮影写真の履歴が100枚に！



↑PS2では撮影した写真の履歴が24枚までだったが、Xboxではなんと100枚まで見ることができるようになった。

ギャラリーモードも



➡新モード、ギャラリーはさまざまなイラストを閲覧できるモードだぞ。

緊急速報!!
Urgent news flash

伝説のヒーローがXboxに出張してきた!?

レンタヒーロー RENT A HERO No.1™



何の前触れもなく、衝撃のタイトルがXboxに登場！ セガっ子の魂を熱く燃やした異色のアクションRPG――。そいつの名は"レンタヒーロー"！

[illegible]	レンタヒーローナンバーワン
[illegible]	クールクール（販売元：セガ）
[illegible]	アクションRPG
[illegible]	2003年4月発売予定
[illegible]	未定
[illegible]	クールネット・エンターテインメント
[illegible]	―
[illegible]	未定
その他	―

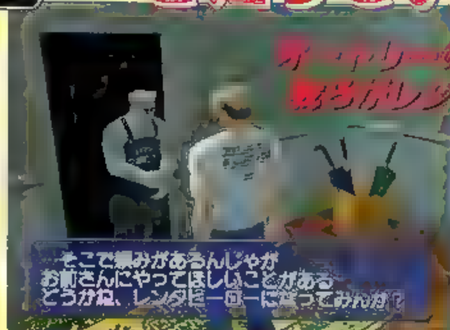
キミはレンタヒーローを知っているか？

発端は、いまをさかのぼること10年ちょっとまえの1991年。当時、セガの家庭用プラットフォームとして大活躍していたメガドライブ用ソフトとして登場した、1本のアクションRPGがあった。そのタイトルは、発売当時こそ爆発的な話題にはならなかったものの、時が経つにつれて、通好みのゲーマーからカルトなマニアを巻き込んで、密かなるムーブメントを形作っていった。その伝説のタイトルこそが、『レンタヒーロー』なのだ。

その後、セガマニアの憧れのヒーロー（？）として成長を遂げたレンタヒーローは、セガサターンで1996年に発売された格闘ゲーム『ファイターズメガミックス』にも隠しキャラとして登場。マニアたちにニンマリとした充足感を与えた。

そして、2000年にはドリームキャスト用ソフト『レンタヒーローNo.1』として、再び降臨　またもやセガマニアたちの満足げな笑顔を誘う完成度で、これ以上ないほどに存在感をアピールすることに成功する。

その伝説とも言えるヒーローが、今度はXboxへとやってきた！



オートタリーの平和を守る、我らがレンタヒーロー！

←[illegible]の青年・ヤマダタロウが、コンバットアーマーを装着して変身するのがレンタヒーロー。オートタリー近辺の平和を守る、僕らの賃貸超人だ



じつはレンタル品でヒーローをやっている……

➡じつは、レンタヒーローが装着しているコンバットアーマーはレンタル品。ゆえに、レンタル費用を稼ぐために、彼は日々正義の戦いに赴くのだ。

[illegible] 完全移植に加え、新モードあり！



ゲーム中の[illegible]だけではなく、[illegible]たちとバトルができる!?

←新要素が加わったXbox版。ドリームキャストで遊び尽くした人も、新鮮な気持ちで『レンタヒーロー』の世界を楽しむことができる。バトルモードはXbox版ならではの要素モードだと言えるだろう

満を持して（？）Xboxに登場する『レンタヒーローNo.1』だが、ドリームキャスト版からの完全移植はもちろんのこと、数々の新モードも加わっているのだ！

劇中の熱く激しいアクションバトルを、さらにこってりと楽しめるバトルモードや、レンタの世界を十二分に満喫できるギャラリーモードなどなど、血潮を熱くたぎらせる新モードの数々が加わる予定なのである！

Xboxが持つ世界共通認識のイメージと言えば超絶に美しいグラフィック描画機能であるが、この『レンタヒーローNo.1』においても、その機能は十二分に発揮されているぞ　Xbox版ではドリームキャスト版よりもさらに高画質（高解像度）の画像表示を実現し、ヒーローたちの活躍を大迫力で描き出す！　文字フォントもさらに読みやすくなって、ストレスなくストーリー展開も楽しめるし、Xboxのグラフィック機能万々歳というよりほかはないだろう

ファンを自称するディープなファンはもちろんのこと、まだ『レンタヒーロー』の世界を体験したことがない人は、ぜひともXbox版をチェックして、クラスでいちばんのレンタ博士になるしかないだろう　…って、それはやりすぎでしょうか。



Xboxで発売されるところがレンタっぽい!?

➡ゲームの中に流れていた、独特のミョーな雰囲気も完全再現　世界最高峰のゲームマシンで　世界最高峰のB級感が贅沢に味わえる

黄金のB級っぷりはXboxでも健在なのだ！

ひょんなことから正義のヒーローになってしまったヤマダタロウ（名前は変更可能）は、レンタルされたコンバットアーマー賃貸料を払うために、町で困っている人々を助けてあげて、報酬を得なければならないのだ。仕事の依頼は、自分自身の足で捜したり、メールにて依頼されたりとさまざまな形で舞い込んでくるぞ。

仕事の内容も、町内のパトロールといった正義の味方っぽい仕事をはじめとして、ヌイグルミショーまがいの仕事もあったりとバラエティーに富んでいる。

共通して言えるのは、世界の存続や人類の危機といったヒーロー然としたクライシスにはとんと無縁の世界で、レンタヒーローは町内会レベルの非常にマクロなピンチと対峙していかなくてはいけないのだ。

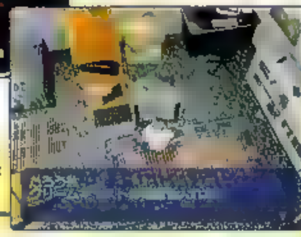
仕事を捜したり聞き込みを行うのがフィールドアドベンチャー風味で描かれ、悪漢たちとの戦闘シーンは「スパイクアウト」なみのアクションゲームで描かれている。この妙なノリに、ついていけるか!?



⬆全編を通して妙なノリが漂っており、どこまでがネタなのかどこからが本気なのか!?



⬆困っている町の人々を助けてコンバットアーマーのレンタル料を稼ぐのが目的だ



➡ドリームキャスト版では、主人公の部屋にあるクリームキャストにメールがやってくる。Xbox版でもクリームキャストになるのかな？

ギャラリーモードで動きっぷりを再現

今回の移植にあたって新たに追加されたモードのひとつが、ギャラリーモードだ。その名のとおり、「レンタヒーローNo.1」のビジュアルを堪能できるすばらしきコンテンツである。

このシリーズが評価されている点のひとつとして、ほかのゲームにはない独特の空気を持った世界観が挙げられる。今回、セガからもらった広報資料にすら「少し間の抜けたストーリーとキャラクター」と書いてあるぐらいだから、いかにこのゲームが怪しげなテイストを持ったゲームだということがわかるだろう。そのレンタの世界観を彩るビジュアルや各要素を心ゆくまで堪能するために、今回はギャラリーモードが加えられたのである。個性的なキャラやデモCGを、いつでもチェックできるぞ。

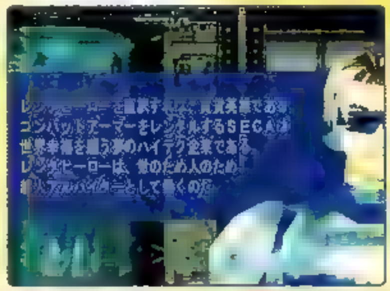


⬆主人公のレンタヒーローをはじめとして、相棒のレンタヒローJなどなど、強烈なキャラクターが目白押し！

5.1chだから臨場感アーップ！

高解像度のビジュアルだけでは飽き足らず、音響面のパワーアップも抜かりがないぞ！　そう、これぞXboxタイトルと言わんばかりに、「レンタヒーローNo.1」は5.1chに対応しているのだ。ゲーム中の効果音が四方から聞こえてくるのを想像しただけで、数々の難事件を解決できそうな気分になるから不思議。

もちろん、音楽だって忘れちゃいけない。このゲームには、ゲーム史上に残る珠玉の名曲「君は人のためにレンタヒーローになれるか」という主題歌や、歌い手と歌詞をファンから募って制作された挿入歌「ゆうやみのレンタヒーロー」という、2大テーマソングが存在している。この両曲を手掛けられたのは、セガが誇るゴッドコンポーザーのHiro師匠。これを聞くだけでも買う価値アリってモンだ！



⬆「ファイターズメガミックス」で初登場した「君は人のためにレンタヒーローになれるか」。唄うは影山ヒロノブ氏！（原曲は光吉猛修氏）

セガ×クールネット・エンターテインメント「CoolCool!（クールクール）」って何だ？

突如としてXboxに殴り込みをかけてきた新ブランド、それがセガとクールネット・エンターテインメントが組んで展開する共同ブランド"CoolCool"だ。

過去にセガが発売してきた名作の数々を、Xbox向けにリニューアルしていくのがこのブランドのコンセプト。今回紹介した「レンタヒーローNo.1」を皮切りに、「イルブリード」、「ダイナマイト刑事2」、「ブルースティンガー プレミアムカット」といった期待作が待機中だぞ。

「レンタヒーローNo.1」以外は具体的な発売日は決まっていないが、あまり間隔を空けずに随時発売されるといいね！



⬅名作「ダイナマイト刑事2」もXboxにやってくる（画面はDC版）。



⬅プレミアムカットの「ブルースティンガー」（画面はDC版）。

Xbox版の画面が到着！

イルブリード

2001年にドリームキャストで発売されて好評を得た「イルブリード」も、同ブランドで発売予定されているタイトルのひとつ。ゲームの目的は、数々のトラップが仕掛けられた"恐怖の遊園地"から脱出すること。

フルポリゴンで構成された遊園地を舞台にくり広げられる、バーチャル・ホラーランド・アドベンチャーと銘打たれたこのタイトルも、Xboxのビジュアルパワーとハイクオリティーサウンドで、さらに恐怖を引き出すべく、大幅なリニューアルが予定されているぞ。



⬆架空の遊園地を探検するのがゲームの目的となる。



➡あらゆる恐怖がプレイヤーに襲い来る！！

1月1日～1月23日 発売日



相沢浩仁



はやいもので、2月22日てXboxも日本発売 周年。ビルゲイツの来日 限定版発売 キズ問題。遠い昔のような、ほんの昨日のような 。大浦常務かアメリカへ異動し 泉水氏、林氏の両執行役員体制で日本の2003年Xboxはどう変わるのか。本当 期待している。本誌編集長。

田川ラメ夫



ようやくXboxを購入したサ 、 マンライター。現在は某ゲ ム会社の着信メロディサイトの制作に奔走中。最近キタアオノタトカゲを飼いだした爬虫類好きでもある。年末年始は他機種てタクトを振りつつ、実家に帰って父親とパチン コを打つ予定。飲みすぎで胃弱な33歳

麻布アルノ



年末年始を7年ぶりに母国フランスて過ごすことにした。フォアグ ゥや七面鳥などの美味しいものいっぱい食へて、高級ワインを飲んで、パ で買い物して北フランスにある素敵なところに旅行に行って、家族で楽しくてゴー ャスな時間を過ごして来る。本誌唯一のフランス人。

戸塚伎一

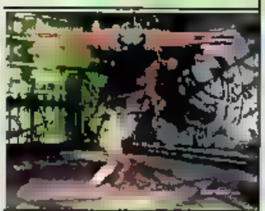


非営利ゲーム戦士団体し G S所属の文筆&漫画書きです クロスレビュアーという立場で国内Xbox元年を見守ってきましたか、ポイントポイントで話題性のあるソフトが発売されて、なかなかに刺激的な1年だったのではないてしょうか。いちユーザとして 来年も楽しみです。

TOTAL POINT

1月1日発売

格闘超人



マイクロソフトがXboxて贈る 新次元の格闘ゲーム。光や影、キャラの動きなとすへてにこた わってより美しい映像を再現。4人まで同時に参加できるモ トなと、いろいろな遊びかたを用意してい る。

相沢浩仁 格闘アクションの新しい形を模索とした意欲的な野心作。独特のリアルなモデ ング、異常とも言える光源処理など随所 ここだわりを感じるが、全体的 こストイックなつくり。技がわからないうちは単調になりがちたが、何回かエンディングをみていくと、徐々にその魅力がわかってくる。

田川ラメ夫 女性の胸元の揺れ具合に着目しがちですが(笑)、防御&しゃがみからの展開と、いかに相手を浮かすかカギかと。さらなる高みへと導いてくれそうな良質の1本てよ? マルチプレイはパーティゲーム的でナイス別印象。キャラが芸能人のそっくりさん風味&テ テつな質感は微妙です。

麻布アルノ 話題の新次元格闘(?)がついに登場。以前の 格闘ゲ ム"とは違う、世界初のケンカシミュレーターといえよう。ポリゴン化された各キャラのデザインと動きが滑稽すぎて笑える。「爽快感」、「技の気持ちよさ」、「戦略性」や「よみあい」などの要素がほとんどなく。4人まで遊ぶことができても 。

戸塚伎一 もうちょっと何とかなんねーのか? というのは嘘で(笑)、「敵を浮かせて一生懸命練習したコンボを決めて最高!」というジャンルの方向性に違和感がなければ極め甲斐のあるゲームだと思います。静的かつ不気味な美しさをもつ独特のCG世界はさておき、王冠争奪モードはお正月向けです。

1月16日発売

PHANTASY STAR ONLINE エピソードI&II



ドリームキャストで大ヒ トした「PSO」が、ボイスチャットという新しい要素を追加してXboxに登場。基本は他機種版「I & II」と同様。オンラインでもオフラインでも、4人まで同時に冒険が可能た。

相沢浩仁 Xbox Live版の特徴はボイスチャットと5.1chサラウンド。ストーリー部分での変更はないが、この2点の追加は大きくゲーム性を変化させている。とくに「PSO」を遊んだことがない人、キーボードが苦手という人には、オンラインRPGの入門としてLive版が最適。もはや定番と言える。

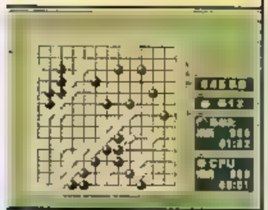
田川ラメ夫 既発の他機種版と内容は変わらないものの、ボイスチャットで 気におもしろさがレベルアップしちゃいました。ていうか、もうボイスチャットなしでは遊へないほどの重要アイテムかも。それだけに、逆に音声のタイムラグが少しだけ気になるところではあるが許容範囲かと。さすがです。

麻布アルノ 内容はゲームキューブ版といっしょ、即ち「お見事」。5.1chならではの臨場感は◎。最大のポイントはボイスチャット機能が搭載されたこと。実際遊んでみると、タイムラグがけっこう気になるが、「声を出して行動する」という遊びかたはおもしろい。Xbox Liveをスタートするには、完璧な作品と言えるだろう。

戸塚伎一 前世紀発売のDC版は飛びついたわけですか、ゲームとしてはさすがに新鮮味が 。とはいえ、バランス調整を含めたゲーム世界の熟成度は並ならぬものが感じられます。当面はXbox Liveユ ザーのメインの社交場として機能するはずなので、レベル上げやアイテム収集に精を出してみては。

1月16日発売

頭脳対戦ライブ



囲碁 将棋、麻雀、リバ シという4大テ ーブルゲームがひとつになって、さらにオンラインならいつでも、対人プレイで遊へる。対戦中もボイスチャットで会話しながら遊へるのが魅力た。

相沢浩仁 ボイスチャットのデモソフトとして、ちょっと友だちと遊ぶぶんにはまったく申し分ない。だが、個々のテーブルゲームとしてみると完成度が高いとは言いがたい。とはいえボイスチャットしたくない人でもついつい声が出てしまう麻雀は、シャイなプレイヤーも必プレイ。改良版を切望。

田川ラメ夫 対戦相手のアセりからくる微妙な吐息が聞こえたりして臨場感満点ですが(笑)、ボードゲームにボイスチャットをフィーチャーするのは、ある意味諸刃の剣じゃないかなー。モラルを守って楽しく対戦しましょう。なんつって。CPUのレベルはなかなか。地味ながら一家に1本欲しい作品。

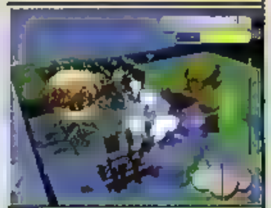
麻布アルノ マージャン、囲碁、将棋、リバーシというのは、言うまでもなくおもしろい。ボイスチャットで遊ぶと、対局者の笑い声などのリアクションがいちばん楽しいかも。顔が見えない、けどそばにいるような 「遊びは美学だ」というXboxのキャッチコピーの似合わないソフトだが(笑)。Xbox Live入門編的ソフト。

戸塚伎一 麻雀とリバーシと将棋と囲碁以外は絶対しないでください、と言わんばかりのインターフェイスまわりが、XboxLiveユーザーの遊び心を全否定!? ほかの集い系XboxLiveソフトで盛り上がりすぎて引っ込みがつかなくなった仲間たちとのクールダウン・スペースとして利用するのがよろしいかと。

そのほかに発売されるソフト

発売日	タイトル	メーカー/ジャンル/価格	概要
1月16日発売	CAPCOM VS. SNK 2 EO	カプコン/格闘アクション/4800円	2D対戦格闘の最高峰か、Xbox Live対応て通信対戦可能

1月16日発売 サウザンドランド



APOというユニットに指示を出し自分のジオラマを造り、それを相手のジオラマと戦わせるという新感覚ゲーム。Xbox Live対応で、オンラインで人の造ったジオラマと戦わせることもできるのだ。

ゲーム機におけるリアルタイムシミュレーションとして、ハマる要素がいくつもあってやめらず、250戦以上プレイ!! オンラインは自分の育てたマップの腕試しのため、オフラインでも問題なく楽しめる。キャラが人間でない部分は好みの分かれるところかもしれないが、遊ぶと愛着がわくよ。

パッケージのユルさにダマされましたが(笑)、コレ、ヤバイです！ オフラインでチマチマとマップを強化&APOを学習させる楽しさと、オンラインでそれを披露&バトルさせる楽しさに没入必至でございます。まるで我が子の授業参観日的ドキドキワクワク状態。隠れた名作の予感。

昔、欧米系パソコン用ストラテジーシミュレーションゲームをたくさん遊んだせいかもしれないが、新感覚フィールド育成ストラテジーだというのに、新しさを感じられない。むしろ3Dグラフィック以外の部分はチープな感じがする。が、未経験者なら遊べるし、とくにオンラインで楽しんでもらいたい。

自分のロジックと美学に基づいて構築した島どうしをつなげての陣取り合戦……という、繊細さと豪快さが同居したシステムに、オンラインプレイの可能性を感じます。参戦する際は、負けん気と、こだわりたっぷりに作った"マイ島"が無惨に蹂躙されていくさまに耐えられる精神力が必要です。

[illegible]

1月16日発売 Whacked!(ワックド!) ギリヤバ! 乱闘パーティーテレビ!



コミカルなキャラどうしで派手にやっつけ合うアクションゲーム。オンライン、オフラインどちらでも4人までの同時プレイが可能。ひとりでは、テレビのショー番組に参加するストーリーモードで。

画面がとにかく派手。だが逆に、なにがなんだかわからないうちにゲームが進行してしまううえ、偶然に左右されることも多い。雑談以上のボイスチャットの必然性はないぶん、海外ともライブ対戦可能な第1弾ソフトとして誰にでも楽しめる。グラフィック的にはおもしろい演出もある。

大雑把な海外産ドタバタアクションなプレイ感は否めないけれど、いやいや、意外に奥が深いんじゃないですかね？ すぐ飽きそうで飽きないのはマルチプレイ＋ボイスチャットによる"楽しさ2割増現象"ではなく、周到かつ緻密な企画と技術の裏づけがあってこそ。侮りがたし1本。

カメラワークが激しすぎてちょっとツラい、というのが個人的な第1印象。ひとりで遊んでもあまり意味がない。オンラインプレイを楽しめる多人プレイに強化された乱闘パーティーゲーム。日本語訳に力を入れていることがナイス。だが、ロウクラス向けアメリカンユーモアが苦手な人には厳しいかも。

ひとり用モード(全37面)のあまりのおもしろさにブッ続けで遊ぶこと6時間……立ち上がったとき、三半規管がイカれてました。ルールは単純、キャラは日本ユーザーへの配慮ゼロですが、ハイテンポなゲーム展開と丁寧なローカライズで帳消しです。馬鹿げたノリの洋ゲーファンは必携。

28

1月23日発売 THE HOUSE OF THE DEAD 3



人気シリーズ最新作がXboxに登場。単にゾンビを撃ちまくるゲームではなく、ルート分岐などプレイすることでストーリーに秘められた謎が明らかに。武器がショットガンになり爽快感もアップ

業務用「2」から4年。表現力は大幅にアップし、難易度も全般的に低くなったが(前作が難しすぎる?)、あの爽快さは変わらない。ガンシューティングを知り尽くしたワウの職人芸、B級映画ノリの演出、ショットガンならではの派手さなどを、何も考えずに楽しめる。おまけもうれしい。

ストーリー展開といい、敵のバリエーションといい、飽きさせない演出の作りかたをしていて好感が持てますな。ガンシューティング本来の緊張&爽快っぷりも見事で、何気にグラフィックの丁寧さも感じられ、さすがセガといった印象です。ガンコントローラーとの同時買いか？

待望の「HOD」シリーズ3作目がついに登場。本ソフトは正に、Xboxならではのガンシューティング。圧倒的なリアルタイム3Dグラフィック、ゴージャスな演出、絶妙なゲームバランスなど、全面にハードのパワーとワウ エンターテイメントのガンシューティングのノウハウを感じられるのはうれしい。

このシリーズには"射撃ゲーム性"よりも"ゾンビ性"の充実を期待し続けてきたのですが、今回、やっと報われました……ひとりで気持ち悪い敵の集団に襲われる感覚を存分に味わうもよし、接客にフル活用するもよしの傑作です。ゲーム上級者はタイムアタックモードで熱くなりましょう。

32

1月23日発売 ギャラクシーエンジェル



テレビアニメや小説など、幅広く展開する「ギャラクシーエンジェル」がXboxに登場。若き司令官タクトとして、エンジェル隊5人の女の子といっしょに宇宙を舞台に恋と戦闘をくり広げるのだ

会話は基本フルボイス、アニメーション時はフル画面と、原作ファンも納得と思われる仕様。シミュレーション部分では、ポリゴン化されたメカを自由な視点でみることもできる。延々としゃべってくれる各キャラの妙な戦闘実況も、原作にマッチしているように感じられておもしろい。

原作は知らないが、全体的なムードをテンポよく理解できるため、本作から始めてこの世界を知るにはうってつけでは？ ストーリー部とSLG部との展開もスムーズで、なによりSLG時の演出がすばらしいです。移植しやすい開発環境なのかもおぼろげに伝わる佳作。原作ファンは＋2点。

大宇宙で恋愛を満喫できるこのソフトはPCからの移植。エンジェル隊の5人の美少女はけっこう個性的。アドベンチャーモード、艦内移動モードとシミュレーションモードという3つのモードによるシチュエーションのバリエーションはよい感じ。個人的にシナリオの展開にはハマることができないのだが……。

もとからの原作ファンなら大丈夫かと思いますが、戦闘シーンを「エンジェル隊がまじめに働いている姿を堪能する場面」と認識していないと、この作品の本懐を見誤ってしまいます。質・量ともに充実の挿入ムービー、艦内移動シーンの緩い雰囲気など、キャラゲーとして隙のない作りです。

26

OF THE MONTH

家がブロードバンドなら絶対Xbox Liveスターターキット、爽快さを求めるなら「HOD3」、技術志向なら「格闘超人」。個人的には「サウザンドランド」に超ハマリ。納得いかず3回やり直してすでに60時間でやっとエンディング。眠いです。

Xboxを持ってるなら迷わず「PSO」と「サウザンド～」と「Whacked!」と「頭脳～」。お年玉でXbox Liveも買っちゃっても可。それ以外の人は「格闘超人」と「HOD3」と「ギャラクシー～」ですかね。ってけっきょく全部書いてしまいました(涙)。

2003年1月16日にXbox Liveがいよいよスタートしますが、ボイスチャットを使ってオンラインでぜひ遊んでみてもらいたい。あとはスタンドアローンでプレイするなら、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3』でゾンビを撃って撃って撃ちまくれ!!

「Wacked!」の高得点は明らかに趣味丸出しです。御注意を(笑)。これはすべてのXboxLive対応ソフトに言えることですが、オンラインプレイを楽しむためには、みずから楽しい場にしようという前向きな姿勢が欠かせないことをお忘れなく。

1月23日発売	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ／スポーツ／7800円	「DOA」の人気女性キャラが、南国を舞台にビーチバレー対決

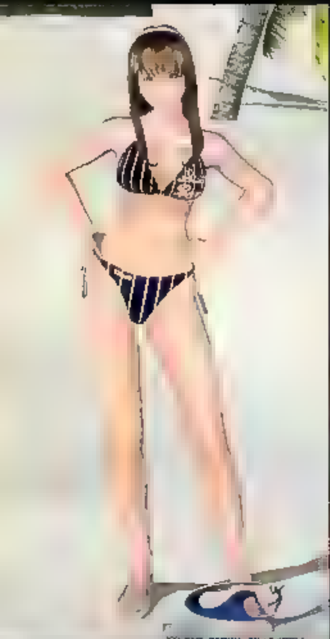

XBOX
いまだかつてない、
ガンブレードアクション！

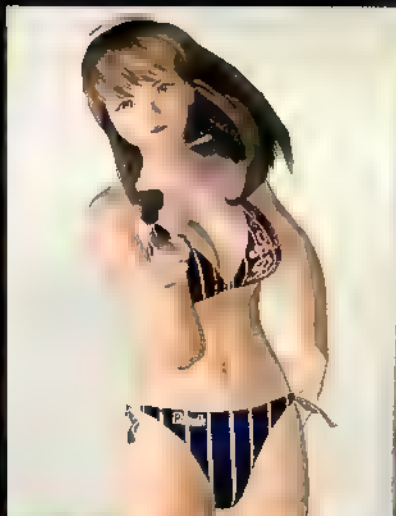

KOei
紅の海
Crimson Sea
●www.gamecity.ne.jp
許可しておりません。
株式会社コーエー
www.koei.co.jp

バレーにモード、グラビアまで

新着水着を大量GET!!

発売直前！　ということで今回は新着水着を大量に公開するぞ！　それでも、いままで公開された水着はまだまだ一部にすぎないなんて……。300着って途方もない数字！　全員にすべての水着を着せようとしたら2400着必要ってことかな？　1本で長いあいだ楽しめそうだね。





何とヒトミちゃんがひもビキニを着こなしているぞ。髪には"お気に入りのカチューシャ"をつけているのだ。

メテオを来ておすまし顔のヒトミちゃん。カチューシャはどんな水着でも付け外し可能だ。





カワイイ水着を着ているのに、なぜか首を傾げているレイファン。何かあった？

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

アタック＆レシーブだ!!

バレー部分の全貌がいよいよ明らかになってきた。今回はアタック＆ブロック、32ページからはサーブ＆レシーブを紹介しよう。バレーでは、レシーブ、ノーマル、ブロックの3つのディフェンスシフトが存在する。通常、左スティックで自分のキャラクターを動かし、ペアはCPUが担当するのだが、右スティックを動かすことで、パートナーにシフトの指示を出すことができるのだ。ここではシフトの違いを紹介しよう。

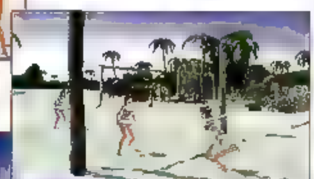
ブロックシフトとは？ 試合例　その1

↓ヘアルックのかすみちゃんを前衛に移動させた状態。トスが上がりスパイクが迫る

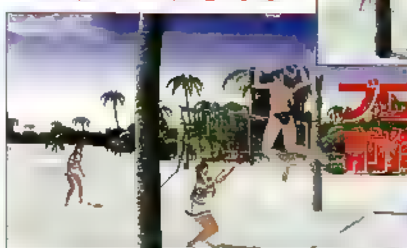


ブロックシフトはCPUをネット際に詰めた状態のこと。自分は後衛にいて、レシーブ役に徹してもいいし、前衛に上がってダブルブロック体勢で挑むこともできる。が、後衛ががら空きで危険も潜むシフトといえる。

アタックされちゃう！



←あやねちゃんがスパイクのため走り込む!



ブロックシフトで前衛はばっちり！



↑かすみちゃんがあやねちゃんのスパイクをブロックする？

➡ブロックを瞬時に察したあやねちゃん。フェイントに浮くボールでブロックの上を突いた！



↑ボールはかすみちゃんの頭上を通過。奥に位置するヒトミちゃんは対応できず。

吹っ飛ばされる場合も



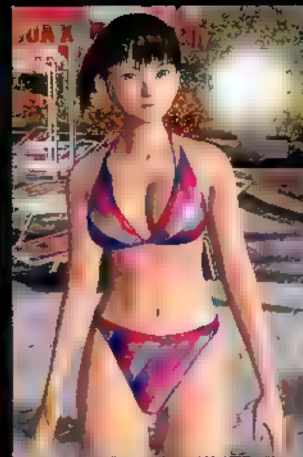
←スパイクで吹き飛ばすことも可能

『DOAX』のすべてを網羅だ！

発売直前号だけに、ビーチバレーの詳細から、バレーだけを楽しめるモード、レイファンのかわいいグラビア、そして細かな要素の体験リポートまでボリュームたっぷりでお届けしよう！

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	2003年1月23日発売予定	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	スタッフ	プロデューサー：板垣伴信
[illegible]	未定		
その他	ー		





髪型をポニーテールにしているレイファンちゃん。彼女の髪型は"お気に入りの髪どめ"で変更が可能だ。今回はおさげ、ポニーテールのほか、髪に何もつけないロングも選べるぞ。

攻撃は最大の防御なのかな？

レシーブシフトとは？

ふたりとも下がった状態がレシーブシフト。もっともディフェンシブな状況だね。安全にレシーブできる可能性は高いけど、ここからは、なかなか速攻攻撃をかけることができないという欠点がある。攻める側は、あえてスパイクせずにフェイントで手前に落とすか、ジャストタイミングのスパイクでレシーブに来たキャラを吹き飛ばして体勢を崩したいところ。安全にいきたいときはコレ。

あやねはテクニシャン

あやねは"テクニック"に秀でたキャラクター。スパイクはクロスにもストレートにも打つことができるぞ。『DOAX』のキャラにはそれぞれらしい特徴がつけられているのだ。



↑この場合、本当はストレートを狙ったほうがいいような。かすみちゃんだから？

ノーマルシフトとは？ 試合例 その2



ノーマルシフトは、レシーブシフトとブロックシフトの中間といえる。相手が遅いトスを上げるようなら、ブロックしてくれるし、強いアタックが来そうなときは、少し下がってレシーブしてくれる臨機応変なシフト。最初はこれを選んだほうがいい？

↑ノーマルシフトは状況に応じてペアが最適な行動をしてくれる。レシーブに備えろ！



臨機応変に対応できる！



↑当然というか、かすみちゃんを狙い打ちのあやねちゃん。果たしてレシーブは成功するのか？

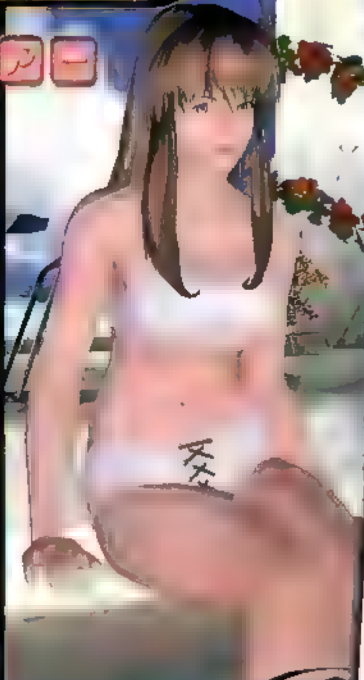
←クロスにスパイクを打ち込まれたが、かすみちゃんはレシーブ体勢に入りかけている。大丈夫かなぁ。



シースルーのキャミソールを重ね着したあやねちゃん。地肌が透けててちょっとセクシー。透明の表現がすごいね。







一見してふつうの水着かと思いきや……。ヒップにデザインされた、くまさんがワンポイントのリトル・ベアーだ。





↑お尻にプリントされたキュートなくまさん。和みます〜。ほかにも動物をあしらった水着はあるのかな？

ワイルドでアメリカンな赤いレザーの水着。こういう水着はやっぱり金髪ダイナマイトなティナちゃんに似合うね。





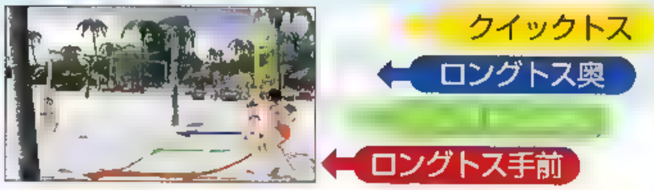
パートナーの個性を考えて、

これまでにも紹介してきたビーチバレーの各種動作だが、回を追うごとにより作り込まれているのがわかる。今回はトスとサーブに重点的にスポットを当てて、その詳細に迫ってみよう。キャラクターによって得意な行動があるので、それを活かした戦いかたを心掛けたいところ。

TOSS トス

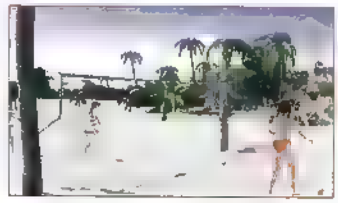
アタッカーとの連繋に不可欠なトスは4種類。相手チームの位置を把握してベストな選択を。

●トスの種類とパートナーの移動ルート●



クイックトス　Ⓑ弱押し

前回も紹介した、パートナーにその場からアタックを打たせるためのトスだ。その場でジャンプしてスパイクを決めにいくぞ。アタッカーがコート後方であればバックアタックになる。機敏でジャンプ力のあるあやねちゃんなどが得意な戦法だ。



ロングトス奥　左スティック上＋Ⓑ強押し



画面奥のネット際に上げるトス。アタッカーはその場所——上の写真でいえば青のラインに走り込んできてスパイクを放ってくれるのだ。



↑→相手チームのポジショニングを判断してトスを選ぶことが大事。本編で行われる試合はもちろん、プレイヤーどうしの戦いではトスの読み合いが熱いかけひきを生みそう。

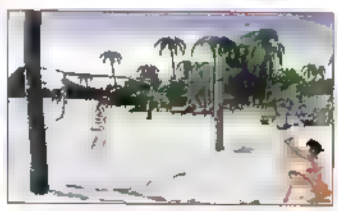
ロングトス中央　左スティック前＋Ⓑ強押し

アタッカーとネットを垂直に結ぶ軸線上にトスを上げる。奥や手前のロングトスより走り込む距離が短いため、速攻を展開したいときに有効だ。上記写真では緑のラインが示すルートになるが、あやねちゃんのポジションが上下にずれれば、トスを上げる位置もそれに応じて変わる。

ロングトス手前　左スティック下＋Ⓑ強押し

画面手前のネット際にトスを上げる。あやねちゃんは赤のラインに走り込んできてアタックしてくれる。ロングトス奥と対をなすトスだ。





←↑相手チームが手前よりに位置しているので、この局面ではレシーブされる確率が高そう

適切なサーブ、トスを打つべし

SERVE サーブ

ラリーの開始点となるサーブは3種類あるが、打つタイミングで弾道は変わってくるぞ。

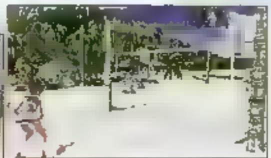
ジャンプサーブ　左スティック前＋Ⓐ、Ⓐ

下方に向けて打ち出されるので、通常のサーブよりもボールにスピードとパワーがある。強気に攻めたいときはジャンプサーブを使おう。





↑前方に上げたボールを追って勢いよくみずから走り込んでいき。



←↑力強くアタックじゃなかった、ジャンプサーブをくり出す。

ノーマルサーブ　左スティック中立＋Ⓐ、Ⓐ

その場で上げたトスを打ち込む通常のサーブ。ボールは山なりの軌道を描いて相手コートへ。遅すぎてネットに引っかからないように注意。





←↑ヒトミちゃんがサーブのモーションに入ると、かすみちゃんが頭を下げて避ける芸の細かさ。ヒトミちゃんのサーブに対する不安の現われ？（笑）こうした、ゲームに関係ない部分の凝り具合にも注目したい。

アンダーハンドサーブ　左スティック後＋Ⓐ、Ⓐ

通常よりもフライ気味で飛んでいく、高い軌道を描く下手打ちのサーブ。ダイレクトアタックで即座に返されやすいという難点はありそうだが、相手チームのアタッカーが後方に位置しているときなどに、攻めにアクセントをつける意味でアンダーハンドサーブを使うのがいいかも。

RECEIVE レシーブ

相手コートから放たれたボールを受けるレシーブは、反撃の足がかりとして重要な動作だ。

レシーブ　Ⓑ弱押し

基本となるのがBボタン弱押しによる通常のレシーブだが、これ以外にも、Bボタン強押しで行う"2アタックレシーブ"が存在している模様だ。



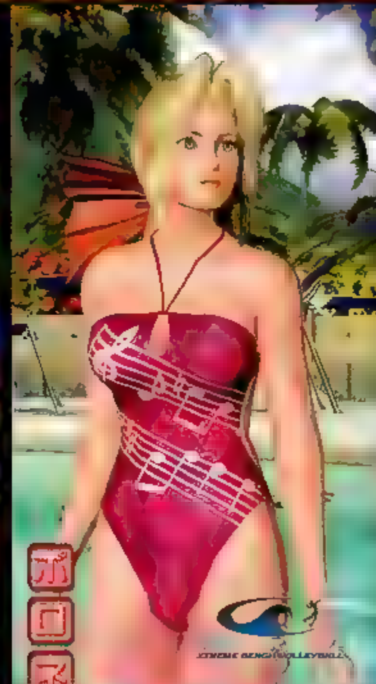


←↑相手チームのサーブをあやねちゃんががっちりレシーブ。レイファンちゃんのトスを待つ。強押しの2アタックレシーブは成功率が低くギャンブル色が強いが、リズムの違う素早いスパイクが可能になるのだ。



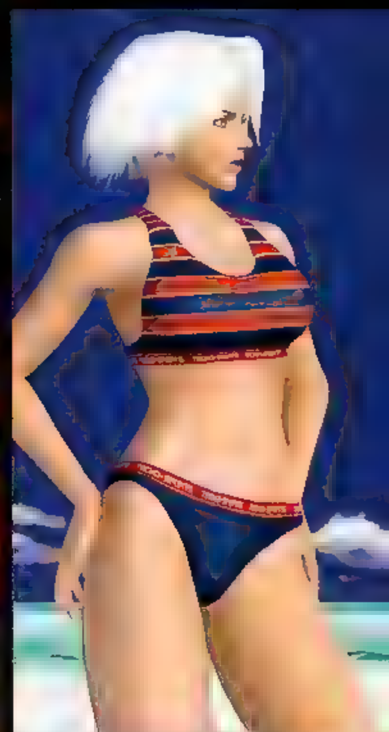
スプリッツァー

ウロコのような陰影のある模様が人魚を彷彿させるスプリッツァー。とっても神秘的なプールサイドのエレナ様です。



ポロネーズ

譜面をあしらったワンピースタイプのポロネーズ。見ているだけで楽しい気分になってくる水着だね。



ショートカットのクリスティには、こうしたスポーティな水着もよく似合っていますな。



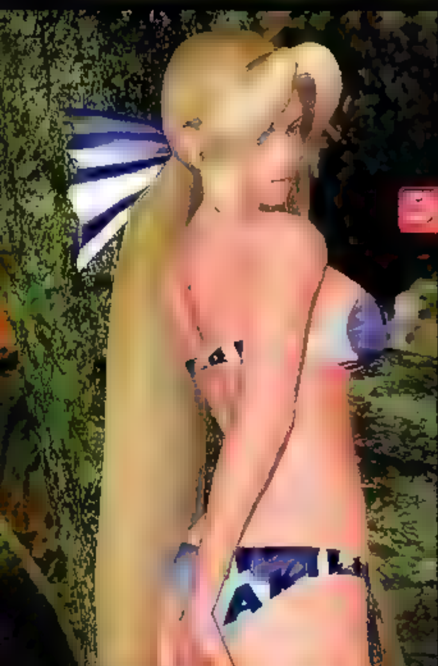
トリヴィア

チェック柄のビキニ、トリヴィアを着こなすかすみちゃん。夕暮れのプールサイドにて。



ヒトミちゃんが着ているのは、ビキニタイプの"リンクス"。胸の模様がとっても気になるね。





爽やかな色合いのチューブタイプビキニ。エレナ様のリボンと合わせてあるようだ。





かなーり大胆な、ゴールドのビキニ！ こういった胸の開いたデザインでも、ティナちゃんだから似合うのかな。

バレーボールを純粋に楽しもう

「DOAX」にはふたつのモードが存在することが判明したぞ。ひとつはメインゲームとも言える"ザック島へ行く"。もうひとつは純粋にバレーボールを楽しめる"バレーだけ"モードだ。メインゲームのバレーボールで負けないように練習するもよし、友だちと対戦してみるもよしといった感じだろうか。バレーだけモードを詳しく紹介してみよう。



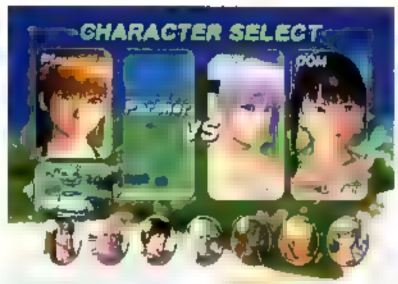
まずはキャラセレ



まずはプレイヤーが使用するキャラクターを選択。各キャラには能力差があるようだけど、メインのザック島で使用しているキャラで練習するのがいいんじゃないかな？ コントローラーが2個あれば、対戦もできるみたいだぞ。

水着を選ぼう

キャラクター選択のつぎは「DOAX」には欠かせない水着の選択だ。水着選択によって、プレイヤーのモチベーションアップは間違いなし。適当な水着選びは厳禁。ペアの水着も選択できるので、お揃いを着てみるのもいいだろう。



注目 バレーだけモードで水着披露？

プレイヤーの闘志を奮い立たせる水着だが、バレーだけモードではどれだけ種類が用意されているのか？ じつはメインゲームで獲得した水着は、バレーだけモードでも選択可能になるようなのだ。メインゲームで新しい水着を入手したら、バレーだけモードで試着してみるのもいいだろう。セーブデータは3ヵ所に保存できるが、この中に入っている水着はすべて着させられるぞ！



↑メインゲームに用意されている水着は300種類以上！ コンプリートできるかな？

なぞのアイテム続々登場

バレーだけモードとはちょっと外れて、アイテム画面を紹介。画面には謎のアイテムがいっぱい。これらのアイテムは女の子にプレゼントして、好感度を上げたりできるようなんだけど、ザックのフィギュアとかもらって喜ぶ女の子はいるのでしょうか？ 用途不明のアイテムは、まだまだありそうだ。

↑輝くザック様フィギュア。もらってうれしい女の子は？



バレーだけモードを紹介！

パートナーは誰にする？



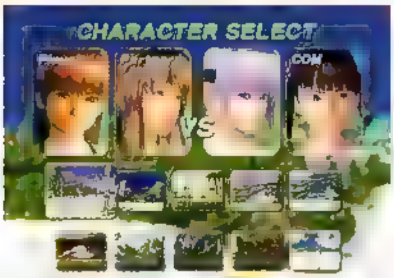
おつぎはパートナー選び。好きなキャラを選んでもいいのだが、キャラごとに能力差があるので、やりやすい作戦にあったパートナーを選ぶのもいいだろう。いろいろなパートナーを選んで、能力を確認してみるのもいいかもね。

注目 バレーボールはやっぱり遊びなの？

パートナーの下に、気になる選択項目を発見。これは彼女たちの"やる気度"を示したものだ。メインゲームではその日の気分で"やる気なし"だったり、ライバルキャラとの対決で"しんけん"になったりするようだ。バレーだけモードでは、この項目を自由に設定できるようなのだ。



⬅パートナーの動きを左右する"やる気度"は、とても重要。

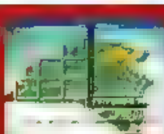


ステージを選んだら

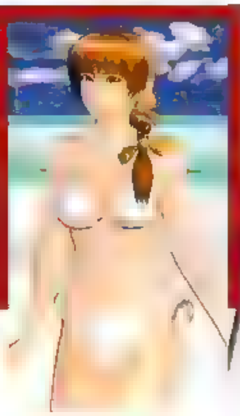
パートナーの水着を選んだら、バレーボールで遊ぶスポットを選択しよう。昼間しか使えない"パース島"のコートも、このモードならいつでも使えるぞ。コートを選んだら、あとはビーチバレーに興じるだけ。思いっきり楽しもう！



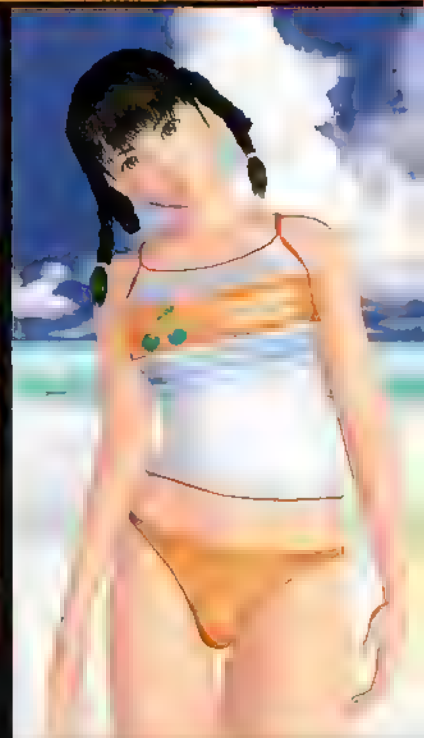
アイテムは使えるのかな？



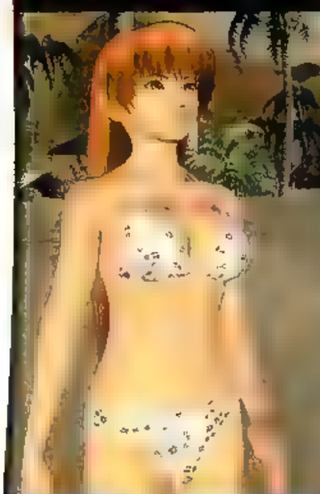
キャラクターたちを飾るアクセサリーなどは、バレーだけモードでも選択できるのだろうか？ 現状では確認できないが、ちょっと無理がありそうな感じかな。アクセサリー類は、メインゲームで付け替えて楽しんでほしい。ちなみに、かすみちゃんのリボンは、髪型を変えられるのだ。





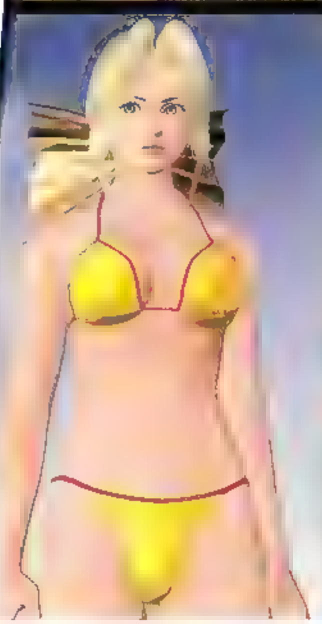


レイファンちゃんはビキニタイプの水着に、キャミソールの重ね着でコーディネート。センスのいい着こなしは、さすが？



爽やかな白いデルタビキニのカプリコーン。かすみちゃんには、白系がよく似合うね。





黄色の鮮やかなビキニのワンポイントがカワイイ。エレナ様には、カワイイ系もアリ？



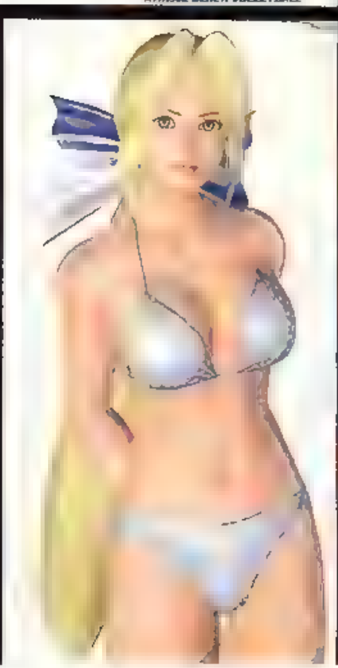
チィナちゃんのダイナマイトボディーを強調する、チューブトップタイプのビキニだ。





デニムのパンツと合わせた、スコーピオン。ヒトミは演舞グラビアの夢中なのかな?





ヒトミちゃん専用の水着ドルフィンを着たエレナ様。さすがにバッチリ似合ってます!

グラビアシステム第5弾!

グラビアシステム紹介第5弾目にして、ついに登場したレイファンちゃん。彼女も武術家らしく、太極拳の演舞を披露してくれるのだ。演舞の中では、『DOA』での基本技、単鞭やとう脚が見られる。レイファン好きならば、すぐにわかるモーションだね。彼女が着ているのはウッドペッカー。水玉模様がかわいらしい、チューブトップタイプの水着だ。





単鞭は、『DOA3』での基本技。気になる人は、『DOA3』をプレイして、動きを確認してみては?

単鞭からの右とう脚の連撃で、今日はフィニッシュ。グラビアはまだまた続くよ。

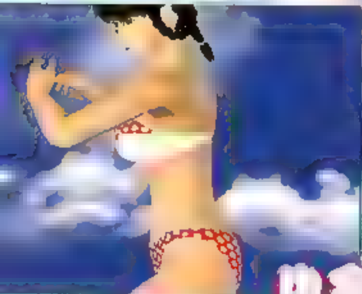
グラビアシステムの操作はこんな感じ



右トリガ	ズームアップ。見たい場所をピンポイントでズームできる
左トリガ	カメラ切替。3台のカメラを切り替えて、ポジション決め。
右スティック	カメラ位置変更。ベストアングルは動いて探さないとね。
左スティック	狙い点の変更。見たい点を見事フレームに収めるのだ。

レイファン演舞を披露!

うん、いい感じ♥





波の音に合わせて、ゆっくりと……

ゆったりと"気"を操る太極拳の演舞は、朝の海のように穏やかな印象を受ける。自然の流れを感じながら、静かに体を動かさないと。



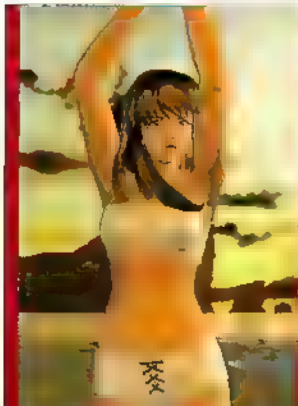


太極拳は流れが重要よ

ヒキニ水着姿の太極拳演舞が見られるというのは、なんとも不思議な感じだね。

もうひとつオマケ♥ 踊るヒトミちゃん

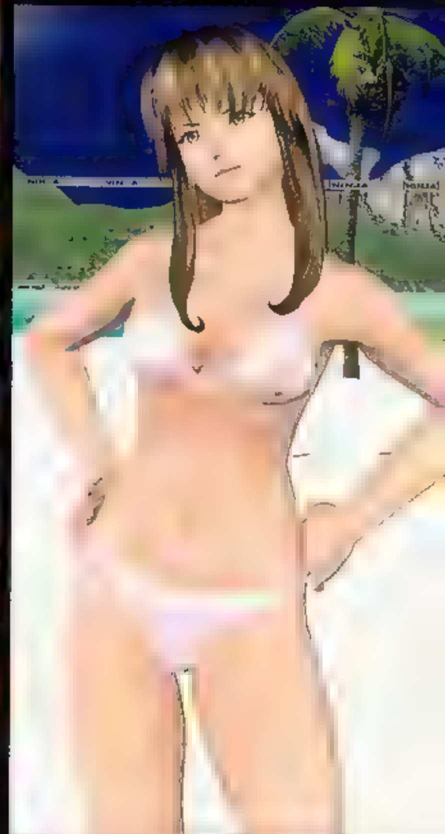
今回はもうひとつ、ヒトミちゃんのグラビアもちょこっと紹介しよう。このグラビアは、太鼓のリズムに合わせてヒトミちゃんが踊ってくれるのだ。







オシャレなデザインのデルタ水着ミザール。しかし、ティナちゃんは足が長いな～。



蝶の柄がカワイイ、チューブトップタイプのビキニ。濃い色がヒトミちゃん向きかな。



とっても爽やかなデザインのスワン。夕暮れの浜辺でグラビア……綺麗な構図だね～。



板垣さ〜ん 細かいところを教えてください

――グラビアは各キャラにどれくらい用意されているんですか？
板垣 各スポット[illegible]に用意されています。だから[illegible]ラで100くらいじゃ[illegible]グラビア中はカメ[illegible]本当に自由にいじれますので、どのグラビアも何度見て[illegible]すよ。いまは各グラビアでFSAA(フルシーンアン[illegible]イリシング)をかけられると[illegible]は、[illegible]べてかけているとこ[illegible]す。[illegible]てるとやはりせ[illegible]からね。滑らかで[illegible]
――グラビアはスポットに行く時間帯によって[illegible]
板垣 そう、時間で変わります。でも１プレイでだいたいのものは見れるんじ[illegible]かね。一度見たものより、また[illegible]ないグラビアが優先的に出[illegible]る仕様ですから、[illegible]ねに新鮮にプレ[illegible]きますよ。
――バレー部分のキャラクター特性の違いを教え[illegible]
板垣 キャラク[illegible]にはそれぞれバレーのパラ[illegible]ターがあって、パワー、テ[illegible]ック、ディフェンス、ジャン[illegible]のなさ具合があります。ジャンプ力はバックア[illegible]クに影響したり、パワーは全[illegible]な[illegible]、ディフェンスはレ[illegible]ブ、テクニックはコースの[illegible]きに影響します。[illegible]キャラは敵を揺さぶれるけど、パワーキャラは揺さ[illegible]りは下手。だけど、相手をふ[illegible]飛ばしたりできます[illegible]
――バレーだけモ[illegible]では、[illegible]んけん、ふつう、や[illegible]気なしの3つが選べましたが、これはバカンス中も影響するん[illegible]
板垣 もちろんです。やっぱりみんなだまされてきてるの[illegible]初はやる気がないんで[illegible]もバレーで対戦を重ね[illegible]バレーといえど負けるとむかつくじゃないですか。そ[illegible]やる気が上がっていくんです。

発売直前だけに、これまで公開されたゲームの内容を予習しておこう！

さぁ、プッシュスタートだ！

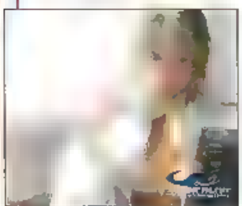


←8人の女の子が主役。14日間のバカンスを、南の島で存分に楽しみましょう！

いよいよ発売まで１ヵ月を切ったわけだが、ゲームがどういう風に進行するの、プレイした感覚はどんなものなのかをまとめて紹介しよう。

ゲームをスタートするとバカンスが開始。１バカンスは14日で構成されている。１日は4ターンで区切られ、何か行動を起こすとターンが進み、夜になるとホテルに帰って休むことになる。ホテルでは"途中で帰る"こともできるようになっている。でも、せっかく始めたんだから14日間が終わるまで、お気に入りの女の子といっしょに過ごしたいね。

オープニングムービー



ゲームを起動すると、まずはオープニングムービーが登場。いままで公開されたものは、かすみ、ティナ(ともにファミ通WAVE DVDにて公開)、エレナ、ヒトミとレイファンのシーンだが、そのほかのキャラは？ 長めのムービーだぞ。



全員早く見たいよ！

イントロダクションムービー

ハチャメチャなザックの生き様！





ゲームをスタートさせると、イントロダクションムービーが流れる。ザックが自分の島へ行くまでのシーンだが、スピード感ある映像になっているぞ。本作は、オプションで英語版に切り替えられるのだが、英語版ではザックの声がNBAのスーパースター、ロッドマンに！

キャラクター選択

どの娘にする？



そしていよいよキャラクター選択。女の子たちにはそれぞれビーチバレーでの得手不得手があるから注意が必要。たとえばティナはパワープレイは得意だが、レシーブは苦手。レイファンはレシーブの達人、オールマイティにプレイするならくの一姉妹におまかせといったところ。また、女の子どうしの仲のよさも設定されている。あやねがかすみに対してあまりよく思ってないのは当然だしね。そこはプレゼントや話しかけることで、地道に仲良くなっていくしかないぞ。

BGMは自分好みの曲をかけられるぞ!!

『DOAX』には多数の曲が収録されている。どれもトロピカルで気だるい感じの曲で、まさにバカンス気分を満喫できる。曲はランダムだが、自分で選ぶこともできるし、好きな曲をハードディスクにインストールして楽しむことも可能。それぞれの曲に対してボリュームを設定できるようになっているぞ。





↑BGMを変えるにはラジオステーションに行けばいい。ザックがDJだぞ。



ショッピング

アクセサリーショップ



⬆サングラスやお花などを取り扱う。ホントに日焼けするので、日焼け止めは必須かも？

スポーツショップ



⬆水着はここで購入。好きな水着をほかの子に着せたいときはプレゼントするしかないぞ。

島に訪れると、まずはリサが島を案内してくれる。前号ではゼロザックからのスタートと紹介したが、ある程度のお金を持ってのスタートに変更されたようだ。これで最初から自分だけのキャラが演出できるね。お店のアイテムは、在庫の数が決まっていて、その数を買い切るとそのバカンス中には出てこなくなるぞ。どのキャラにあげるか考えないと！

お店の品揃えはキャラごとに変わる。そのキャラにいちばん似合う水着がピックアップされているのだ。

雑貨屋



⬅謎のアイテムが揃う。このほか、ザックがプレゼントするアイテムがある。

バレーボール

純粋に楽しいぞ！



『DOAX』の肝、ビーチバレー部分の仕上がりは絶妙なものになっているのでご安心を。誰でも楽しめる簡単操作かつ今回紹介した細かなシステムで奥深い印象だ。とくにおもしろく感じたのが、パートナーや相手のやる気によってぜんぜん難易度が変わること。試しにバレーだけモードで、やる気なし、ふつう、しんけんをやり比べたところ、やる気なしだと楽勝で勝てて、しんけんだと、こらしんどいって感じ。やる気のあるなしは、きわどいボールへの飛びつき具合などで判別可能。なかなか勝てないと、やる気をなくしてパートナーがいなくなることもアリ

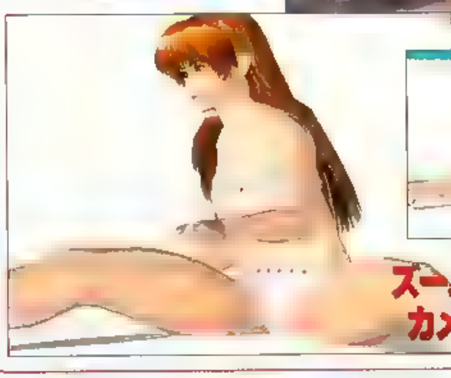
グラビア

グラビアが発動するのは、誰もいないスポットに訪れたときだ。ふたりいる場合は、試合かプレゼント、誘うの選択、ひとりの場合はプレゼントか誘うの選択肢が出てくる。話しかけたりプレゼントを渡すときは、相手のグラビアを見ることができるが、会話終了と同時に終わってしまう。グラビアを見るなら、自分のキャラで、お好みの水着やアイテムで着飾って楽しもう。

グラビア中はズームとカメラの切替が可能。リアルタイムですぐさま替わるので、好きなアングルを見つけよう。









ズームはもちろんカメラの切替も！

ホテル

ホテルでは1日を終了する"寝る"や"ビデオを見る"、"カジノに行く"、"プレゼントする"などが選択可能になっている。また、毎夜ザックから贈り物が届く。お店では手に入らないレアアイテムがもらえることもアリ!?





――バレー部分はやる気もそうですが、キャラクター間の相性、[illegible]も影響するんですか？

[illegible] パートナーのやる気は、そのときの仲良し度といっしょに[illegible]ので、仲良し度が高ければすごく[illegible]る気を出してくれるし、[illegible]良し度が低ければやる気はな[illegible]っと仲良し度が下が[illegible]と、ペア解散で去られてしまい[illegible]から。

――ホテ[illegible]で見られるビデオってどんなものなんですか？

[illegible] 業務用出展時の映像などです。現場に[illegible]けなかった人、業務用を知[illegible]い人、海外の人に対する特典ですね。貴重な映像[illegible]なので[illegible]今回こうやってまと[illegible]ること[illegible]できて僕もうれしい[illegible]。[illegible]らは買えるものじゃ[illegible]くて[illegible]クからプレゼントでもらうものです。毎晩、ザックから[illegible]らプレゼントが[illegible]しみにしてください。ビデ[illegible]だけ[illegible]く、アイテムや特殊な水着が[illegible]られてくる場合もあります。

――あと、気になるのはカジノの存在なんですが。インチキなしの本当の勝負なんですか？

[illegible] インチキなしの真剣勝負です。完全にランダムです。実際[illegible]インチキだらけなんですけど[illegible]。そのへんの胴元のインチキを実装しようか迷[illegible]。

カジノで言えばスロットマシ[illegible]にもいろいろと個性があって、[illegible]の女の子をモチーフに台を作っ[illegible]て、それぞれに特徴[illegible]かな[illegible]になっています。ルー[illegible]ットも[illegible]とりでポツンとやるわけでなく、ほかの女の子[illegible]ワイ騒ぎながらプレイ[illegible]。ヒトミちゃんな[illegible]したとき「あっちゃー」[illegible]リアクションしますから（笑）。ボイスでのリアクションだけ[illegible]まいましたけどね。キャラを4体出しつつ、ルーレットは無理だったんですよ。演出上の理由から、チップを1枚1枚別個のポリゴンで構成してまし[illegible]マシンパワーを食うんですね。あと、水着でルーレットしてる姿、というか絵が、どう[illegible]も思い浮かばなかったというのもあります（笑）。

Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

第6回 『DOA』を振りかえる その3 ようやくたどり着いた『1』の完成形

1998年、アーケードにのみ登場した『DOA++(プラスプラス)』を振り返る。数々の新要素を詰め込んだ本作は、いかなる経緯で生まれてきたのか？ おなじみ板垣伴信氏に当時を思い出してもらった。

PS版『DOA』が発売され半年後の1998年9月、『DOA++』がアーケードで稼働し始めた。見た目はPS版と変わらないが、そのシステムは大きく変貌を遂げていた。クリティカルヒットの存在、役割ごとに細分化されたホールド、新たなカウンターシステムなど、まさに別ゲームと化していた。いったい何がそこまでさせたのだろうか？



←『2』以降のシステムの根幹となる、さまざまなシステムが初導入された。相手の手を読む駆け引きが重視された1作となっている。

格闘ゲーマーのためによりスパルタンな仕様を採用

――コンシューマー版を開発し終え、またアーケードに戻ってきたわけですが、やはり雪辱という意味も？

板垣 それはありましたね。すごく。家庭用の開発期間が長くなってしまって、『DOA2』を出すのが予定よりずいぶん遅れてしまった。1年以上も家庭用を作ってると、業務用の感覚がなくなっちゃうじゃないですか。だから、もう1回、業務用の感覚を取り戻さなくちゃならない。『2』は僕らのすべてを賭けるものになるので、そのまえに100パーセント業務用の体に戻しておきたかったんですね。だから、『2』のまえに『++』を作ったんです。

――PS互換基板であるTECMO 32bit SYSTEM BOARDを使用しましたね。

板垣 そうですね。PS互換基板の時点でグラフィックは完全に捨てたので、ゲームシステムの進化のことしか考えてませんでした。システムを『1』として完成させるのが目的です。当時プレイヤーの人と話していると、待ちは嫌だっていう意見をよく聞いたんですよ。確かに、待ったほうが強いゲームが多かったし。じゃあ僕らは全部オフェンスのゲームを作ってみようということでできたのが『++』です。

――『++』ってシリーズの中で以降のシリーズの基礎を作りましたよね。

板垣 業務用をやってから1年くらいずっと移植ばかりで、システムを変えたくてしょうがなかったんですよ。それが爆発しましたね。

だからかシリーズの中でもっともスパルタンな仕様になりました。格闘ゲームを純粋に勝負として愛している人にとって、シリーズの中であれよりおもしろいゲームはないかもしれません。ゲームシステムのすべてが攻撃。万人にフェアーであるかわりに、強者にしか勝利を与えない。弱者には救済措置すら用意しないという弱肉強食システムだったから。で、ここまで攻撃的なものを作ると、またひとつ勉強になりました。これはこれでやりすぎだなと。やっぱりゲームなんだから、みんなで遊べるものにしなくちゃダメなんだってことを深く考えさせられました。そのくらいスパルタンでした。

――でも愛されてましたね。やり込んでいる人も多かったのでは？

板垣 そうですね。しかし、格闘ゲームファンだけでなく、キャラクターが好きな人、アクションゲームが好きな人もいます。さらには声優が好きだったり、Team NINJAのファンの方など、たくさんの方たちが僕たちのゲームを遊んでくれるわけですよ。それを格闘ゲームとしてのみ見てる人のためだけに作ると、ほかの人たちは遊べなくなっちゃうといういい例ですね。とはいえ僕も『++』は大好きですよ。

――荒削りながらも、新しい要素を満載してましたからね。

板垣 不完全でも新しい領域にもって

From Readers Illust FREAKS

今回はみんなからのイラストを紹介。じつはたくさん送られてきていたんだけど、何しろネタが豊富なコーナーだけに　。これからも紹介していくので、ハガキを送ってください。



←この2タイトルが今後のXboxを引っ張ってくれるに違いない　(福岡県　走る棺桶)



↑夏真っ盛りのかすみちゃん。いえいえ南国なんですよ。(住所教えてくださいまし)

➡2枚組の力作。かすみちゃんを相方にするのはホントに大変だぞ　(東京都　朧々夢)

↓いつもイラストありがとう。季節感重視で選びました。(東京都　二橋はつみ)





いきたかったですから。『1』をプレイしている人を見ていて、もうひとつ気づいたのが、単なるホールドが爽快感がないなってこと。読み勝ったという頭脳的な快感はあるんだけど、視覚的な快感が少なかった。最後のパンチを取って、ほんの少しだけ削って勝つ。頭脳的なプレイをしている人にとっては、それは快感かもしれないけど、後ろで見ている人はなんにもわからない。だったら相手のしゃがみパンチを読んだら、単なるホールドでなく、投げクラスのかっこいいディフェンシブホールドで取れるようにしようって。そのかわり2レバーだよ、と。そのほうが頭脳的なプレイヤーも満足するし、ギャラリーも喜ぶ。そういう方向性ですね。

あやねとバース キャラクターとしての完成

――ほかにPS版からの変更点は？

板垣　PS版では、あやねとバースを追加したんだけど、非常に荒削りな状態でしたから、それをほかの8キャラクターと同じレベルまで引き上げたかった。それを『DOA2』ではなく、『1』の段階で実行しておきたかった。前回お話ししたように、あやねとバースはPS版でやむなく増やしたキャラですが、『++』でちゃんとしたキャラとして仕上げたかったんです。

だから『++』でうれしかったことと言えば、あやねがまったく新しい覇神門のくのいちとして完成したことです。僕はもともと回転忍者を作りたかったんですよ（笑）。かすみは回転忍者がコンセプトだったんです。だけど、当時の僕たちのモーション技術ではキレイに回転させることができなかった。けっきょく回らせるほど遅くなっちゃう。スピードと回転を両立させるデザインテクニックがなかったからです。で、しかたないから当時、かすみの回転するというフィーチャーは諦めたんですよ。シンプルな直線形の技なんだけど、そのかわり速い。ダメージは低いけどコマンドが簡単で初心者が使いやすいというコンセプトに変えました。その残念な気持ちをあやねに託し、回転忍者として作り上げたと。だからあやねは嫌と言うほど回っているでしょ（笑）。

バースについて話すと、格闘ゲームってモーション作るのが大変なんです。だからモーションスタッフにやる気を出させるために、男のほうの新キャラは、好きな流派を選んでいいと言ったんですよ。そしたら彼らが選んだのがプロレスだったんですよ。ティナがいるじゃんよって話しても、あれは自分の好きなプロレスじゃないって言われて（笑）。

だけど、そういう好みで作ったキャラって、概して押し出しが弱いんですよ。人気でティナにかなうわけもないし。そこで僕のほうで一計を案じて、ティナの父親にしてしまおうって。そうすると個性がぐっと出てきますから。僕はあやねが、スタッフはバースが好きで、そのどちらのキャラも完成したという点で『++』はうれしかったです。

――『++』はTeam NINJAにとってどういうゲームでしょうか？

板垣　『1』の完成形ですね。人気度外視、やってもらおうがやってもらうまいが関係ない。ただやってくれた人の顔は全員見るよ、という作品です。僕も実際にアーケードに行って遊んだし。ようやく格闘ゲームがわかってきたころだったので、勉強になりました。

（2002年12月13日収録）

From Players' Side　プレイヤーサイドから……もうひとつの『DOA』ストーリー

初代『DOA』と2本の移植作に続いて発表された『DOA++』（アーケード版）は、それまでの『DOA』の対戦構造を大きく変化させた。その基本システムが初代から大きくリニューアルされ、来たるべき『2』を予感させるクオリティーになっていたのだ。

リニューアルされたシステムの中でも最重要なものが、クリティカルヒットである。これは、特定の打撃技を食らうとキャラクターがよろけ状態（クリティカルヒット状態）になり、さまざまな追い打ちが狙えるというもの。このシステムにより、攻撃側はよろけている相手に浮かし技からの空中コンボを叩き込み、防御側はよろけ中に出せる"クリティカルホールド"でその浮かし技を直接当て身するという、これまでにない駆け引きが生まれた。

クリティカルホールドは、攻撃側の浮かし技に合わせて6種類を使い分けなければならない（上・中・下段にそれぞれパンチとキックがある）。一見、ホールド成功率は低そうだが、じつは各キャラクターの浮かし技はせいぜい3～4種。大きなダメージを与えられるものになると攻撃属性はさらに絞られるため、読みの鋭いプレイヤーならホールド成功率が3割を超えることも珍しくなかった。

そして、対戦のレベルが上昇するにつれ、この駆け引きは意外な方向に発展を見せる。攻撃側はクリティカルホールドに対して投げを狙い、防御側はその投げを読んで下段ホールドを入力する（＝投げをかわす）という戦術が発生したのである。最終的には、攻撃側は浮かし技と投げ技の2択、防御側は下段ホールドと"あえて何もしない"の逆2択という、極めて片寄った駆け引きが主流になっていく……。

こういったクリティカルヒット絡みの駆け引きは、はっきり言って異様である。あまりにも複雑で、ビギナーには理解しにくいのだ。本来、万人向けの対戦ゲームとしては失格とさえ言えるだろう。しかし、この攻防をマスターした者たちにとって、『++』はまさに病みつきのゲームであった。彼らは1試合1～2分足らずの短かすぎる快楽のために、毎日山のように100円玉を消費していったのである。

次号は、新たな『DOA』の世界を拓いた『2』について紹介していこう。

（文責：善之字元帥）



⬆クリティカルヒットの導入により、『DOA』は新たな時代を迎えた。そして1年後、ついに『2』が発売される。

つっちーの Team NINJAってこんなところ

アメリカ先行発売疑惑!?



土屋　恵里子　販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

編集部　つっちーって販売事業部だよね。北米版『DOAX』がむこうでは1月15日発売でアナウンスされているみたいだけど、ホントなの？

つっちー　は？　ん？　ええ？　1月15日ですって？？　は、初耳なんですが……。北米については、じつはぜーんぜん知らないんだけど、発売日が日本のように○月○日と明確にはなってないらしいデス。なぜかというと北米と日本じゃ国の大きさ（広さ）かぜんぜん違うでしょう？　だからモノが届くのに、地域によってだいぶ差が出るみたいです。だから一概に○月○日とは決められないと聞いたことがありますっ。

編集部　え、じゃあテクモとしてはアナウンスしてないんだ！

つっちー　した記憶はナイです（笑）。でも、みんなかこんなにも発売日を気にしてくれているっていうのは、『DOAX』の発売を心待ちにしてくれているということだよね。ってプラス思考でスミマセン……（汗）。ちょっと遅れてしまった分、パワーアップしてること間違いないので、楽しみにしていてください♪　しばらくお休みしていた公式HPも新年から発売カウントダウンということで、バリバリ更新していく予定です。こっちもよろしくです。みんなで常夏気分を味わいましょー！

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- ●Team NINJAへの応援メッセージ
- ●Team NINJA関連のイラスト
- ●板垣さんに聞いてみたいこと
- ●Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- ●つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

特報 X SPECIAL

全キャラクターのKAKUTOクラスをマスターしよう!

格闘超人 Kakuto Chojin

Xbox完全オリジナル対戦格闘ゲーム『格闘超人』がついに発売！　今号では、独特な基本システムを徹底解析し、全キャラクターの基本的な戦術を紹介していくぞ。

タイトル	カクトウチョウジン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	新次元格闘
発売日	2003年1月1日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ドリームパブリッシング	制作	プロデューサー：石井精一
プロック	ゲームデータ10ブロック		
その他	ファイティングスティックEX対応		

[illegible] 独自の操作をマスターし、自在に操ろう!

3D対戦格闘といえば、パンチやキックボタンで攻撃する…… というのが定番だが、この『格闘超人』は上段・中段・下段攻撃の3ボタンによるものが基本となる。攻撃部位がそのままボタンになっているので、非常に直感的でわかりやすい。

ガードは立ちガード、しゃがみガードと基本どおりだが、"しゃがみ"動作そのものがG+⬇でないとできない。単に⬇では、画面の手前に対して移動するだけなのだ。

また、投げ技は基本的にどのキャラも2種類。プロレスフーのラミレズは数種類あるが、それでも一般的な3D格闘ゲームからすると投げ技の種類は少ない。闘いかたとしては、打撃による攻防がメインとなる。では、これらの操作に関して、具体的に説明していこう。



⬆光と闇のコントラストがはっきりした、Xboxならではのグラフィックにも注目



⬆プロレスラーのラミレズは、カウンターヒットでないと浮かないのだ。

移動 しゃがみステップとその派生は要チェック!

基本は方向パッド（もしくは左スティック）で全方向移動だが、このゲームの大きな特徴はしゃがみ（G+⬇）から➡ or Gから➡で、"しゃがみステップ"という動作になる点だ。姿勢を低くして一気に相手に近づくので、しゃがみ系の技を相手に近づいてから出すときなどに、かなり有効となる。

しゃがみステップ　G(+⬇)➡



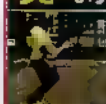
姿勢を低くしてツッと相手に近づく。上段攻撃をかわす性能もあり、使いところは多いだろう。

しゃがみ前移動　G(+⬇)➡、➡



しゃがみステップ後、前傾姿勢を維持しているあいだに、さらに➡入力するともう一歩踏み込む。

歩き　いずれかの方向



移動したい方向を押せばオーケー。ガードしながら歩くことはできないので、ある意味無防備になる。

しゃがみ左前移動　G(+⬇)➡、⬆



しゃがみステップで近づいたと思ったら、スッと画面奥（1P側の場合）に移動。この状態で出す技もある。

走り　左トリガ+いずれかの方向



相手との距離を一気に離す場合などに使う。また、走り中の攻撃などで不意をつくのも効果的だ。

しゃがみ右前移動　G(+⬇)➡、⬇



基本は上にある"しゃがみ左前移動"と同じ。こっちは画面手前（1P側の場合）に移動してくる。

攻撃 上、中、下段を使い分けよう!

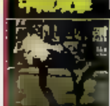
打撃は前述のとおり上段、中段、下段の3種類。基本的に上段攻撃は出が速く、下段と中段は遅いものが多い。これらの組み合わせで連続技になり、攻撃のメインとなる。投げ技はB以外の攻撃ボタンで投げ抜けが可能。抜けられたほうが一方的に不利になるが、そこで再び攻撃ボタンで専用の打撃技をくり出す。さらにこのとき投げ抜けしたほうも連打すると打撃の攻防がはじまり、最終的にスペシャルゲージを使ったBを出したほうの打撃が決まる。

上段攻撃　●（Yボタン）



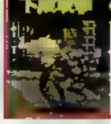
基本は上段攻撃から始まると言っていい。どのキャラクターもだいたいH、H、Hぐらいのコンボはある。

中段攻撃　Ⓜ（Xボタン）



相手がしゃがみはじめたら中段攻撃を使ってガードを揺さぶっていこう。ここぞというときに使っていく。

下段攻撃　●（Aボタン）



相手が立っている状態であれば、立ちガードでも当たる攻撃。中段攻撃で立たせたあとに絡めていこう。

必殺技　Ⓢ（Bボタン）



スペシャルゲージがたまっていると使用可能に。出はかなり遅いので、ムダに空振りしないようにしたい。

投げ技　G＋●



ほとんどのキャラが上段投げ技ひとつしか持っていない。ゆえにラミレスの多彩な投げはある意味脅威。

防御 相手の攻撃をかわすのはガードだけじゃない!

基本的な防御方法は、G（左トリガ）を押すだけでいい。これにより、立ちガードで上段と中段、しゃがみガードで下段をガードすることができる。ただし、ガードしていても防御できない技が2種類ある。おもに必殺技によるガード不能技と投げ技だ。どちらも予備動作で瞬時に判断し、回避したいところ。

立ちガード　G



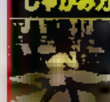
ガード不能技を除き、上段・中段の打撃攻撃（Hによるもの）をガードする。投げ技は食らってしまう。

避け　攻撃を受ける直前に➡



相手の攻撃にあわせて➡を入力することで、上段・中段・下段すべての攻撃を避ける。打撃一択に有効！

しゃがみガード　G+⬇



上段（厳密にはガードではなくスカす）と下段攻撃を防御。通常の投げ技もしゃがむことで回避できる。

その場受け身　G



空中から地面に叩きつけられる瞬間にGを押すと、受け身をとってすぐに立ち上がる。無敵時間あり。

ジャンプ　G+⬆



下段攻撃専用の防御（回避行動）。上段や中段攻撃は食らってしまう。入力のタイミングがけっこう難しい。

移動起き上がり



受け身と同じタイミングでいずれかの方向に入れると、受け身直後にその方向へ移動しながら起き上がる。

応用編 ゲージを理解し、ブーストを使いこなして連続技をキメよう!

スペシャルゲージの使いかたが、勝敗を分ける重要な要素のひとつとなっている。とくに空中コンボ時のブーストは必須科目と言えよう。

体力ゲージには赤と黄の状態がある!

ラウンド開始時はゲージの色が黄色だが、一定時間（行動）ですべてが赤くなる。この赤満タン状態がスペシャルゲージで、必殺技かブーストかのいずれかを使用できる状態となる。ストックはできない。

ゲージ赤 

体力ゲージの長さにかかわらず、溜まる時間はいっしょ。

満タンで必殺技とブーストが使える

ゲージ黄 

スペシャルゲージが使えない状態。少しずつ回復していく。条件は右のカコミに。

少しずつ赤になっていく

速やかにゲージを赤MAXにしよう!

一定時間で溜まる"と書いたが、実際にはいくつかの条件がある。溜まる時間が速くなったり、逆に全く溜まらなかったりするのだ。



溜まらない ↕ 早く

ガードする
ガード中はゲージは一切溜まらないようになっている。

何もしない
ボーッと立っている（もしくは走る）だけでもゲージは溜まっていく。

技を出す
これがもっとも早く溜まる。攻めの姿勢でいれば、そのぶん有利になる。

ゲージを使って必殺技とブーストで攻めろ!

ゲージが溜まったら、積極的に必殺技やブーストを使っていこう。ブーストとは一定時間内（約3秒間）キャラの動きを1.2倍ほど加速させるもので、連続技も多数入るようになる。ゲージはストックしておくことはできないので、溜まったら使いどころを考えつつも、これらでがんがん攻めまくるほうがいいだろう。とっちも相手の体力をかなり奪うことができるぞ。


必殺技
↑必殺技を出すと緑色に光る


ブースト
↑発動中はキャラクターの全身が青白く光る

ブーストは動作が速くなるだけじゃない!

ブースト中は何も加速するだけではない。繰り出す技にもいくつかの変化が表れてくる。

●専用技がある
ブースト中のみ発動する固有技が各キャラに対していくつか設定してある。コマンド表をチェック!


↑加速中のみの技は、便利なものも

●技の性能が変わる
非ブースト状態では何ということはない技でも、加速中は重要な技に生まれ変わるものがいくつかある。



ブーストを使って空中コンボを狙おう!

動きが加速するブーストは、実際どのように連続技へ組み込んでいったらいいのか？ 基本例を紹介しよう。

基本的には下で写真紹介しているとおり、浮かせたあとの空中コンボで活躍することになる。ブーストせずに攻撃するよりも多段コンボになることはもちろん、空中から地面に落ちるまえにブースト中の特定の技で"浮かせなおす"ことができるのだ。そこからさらに多段コンボを決めれば……。プラクティスモードで研究しよう。


きりもみ技をチェック!
↑ブースト中に特定の技で、相手がクルクルときりもみしながら再度浮きなおす。


壁を利用してヒット数を稼ごう!
↑相手が壁を背にすれば、通常なら入らない空中コンボも追撃可能になる？

浮かせ技

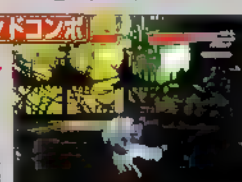
→ほとんどのキャラがしゃがみMで浮かせられる。

ブースト発動

→できるだけ引き付けてからブーストを開始。

空中コンボ

→ブースト中にがんがん技を決めていく。

バウンドコンボ

→下に落ちた瞬間はまた攻撃を当てることができる。

各キャラクターにもうひとつの顔!? CHOJINクラスってなんだ?



←キャラ選択時に"CHOJIN"の文字が。

キャラクターを選択する際、通常は1P&2Pカラーを選べばすぐ始まるが、このゲームでは特定の条件をクリアーすることでもうひとつのクラス（階級）"CHOJINクラス"が出現する。CHOJINクラスでは、ほとんどの技が変更・追加されており、実質1キャラで2キャラぶんあるような感じだ。中には立ちポーズすら変わるキャラも!?


↑KAKUTOクラスにはない技をたくさん持っている。


→CHOJINクラスのレナの立ちポーズ。KAKUTOと違う!

接近戦のエキスパート レイジ

す速いコンビネーションをたくさん持っているので、H、Hや➡M、Hで接近戦を挑んでいき、浮かせ技の⬇➡Mを狙って空中コンボを決めていくのが基本的な戦法となる。レイジステップなどで緩急をつけていくと、さらに相手を翻弄させられるだろう。

上段と中段攻撃で攻めることが多いので、相手は立ちガードのままになりやすい。そこはL、Hや走り中Lなどの下段攻撃を狙っていく。間合いが離れているときは、カウンターに期待してしゃがみステップからのM、Mや⬅M、Mを出してみるのもいい。


➡レインの浮かせ技は⬇➡Mかしゃがみ M、Mだ。狙うチャンスは多い。


⬅H、H、Lから⬅でレイジステップ（少し後ろに下がる）で翻弄させろ。

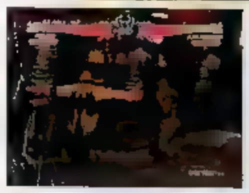
オススメ連続技 ⬇➡Ⓜ S<⬅●、⬅●、⬅●、⬅●、●、●、●>

体格のわりにフェイントも得意？ カーン

いかにもなカンフー使いのカーン。中段技がどれも発生が遅くて使いどころが難しい。接近戦も苦手なタイプ。だが、基本技のHは出が速くて高性能。これを使わない手はない。

中でもH始動技のH、H、MとH、H、M溜めて、L、Hの二択がかなり有効だ。3段目のMを押すだけならそのまま中段となり、Mを溜めてLを押すとMをキャンセルして下段となる。この中段と下段の揺さぶりは、わかっていても回避するのが難しい。積極的に使っていこう。下段攻撃は、しゃがみLがダウン性能もあって使いやすいぞ。


➡カーンもしゃがみMで浮かせられるが、出が遅くて使いづらい。


⬅回転技の⬅⬇➡Hは、見た目に派手だが、ハンタノなところも。

オススメ連続技 しゃがみⓂ S<●、●、●、● ●、●、●、●、Ⓜ>

足で相手を押さえ込め！ レナ

足技が中心のカポエラという特異な格闘スタイルのため、かなり独特な動きをするレナ。単に連打ではなく、独特なタイミングで技から技への移行が多く、うまく組み合わせればつねに攻撃を出すことも可能だろう。

彼女の場合、足による攻撃がメインなので、間合いも中距離で闘うことになる。H、H、M、Mの連繫や、L、L、JMの浮かせ技で攻めていくのが基本となる。浮かし技が当たったら、加速からの連続技を確実に決めて、一気にダメージを奪おう。空中コンボこそ唯一の大ダメージ技となるからだ。


⬅しゃがみMで浮かせられるが、これ以外にも浮かせ技をたくさん持つ。

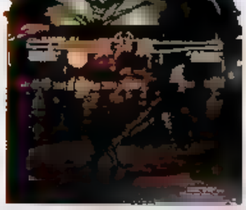

➡Hを連打しているだけで手数の多い連続・連携技を出す。

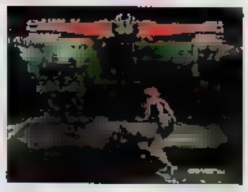
オススメ連続技 しゃがみⓂ S<●、●、●、●、●、●、Ⓛ>

リーチの長い中段攻撃が忍術!? シャドウ

トリッキーな動きや忍術ならではのスタンスなど、見た目も動きも個性的なシャドウ。M、M、Mや➡➡Mといったリーチのある中段攻撃の攻めを中心に組み立てていこう。近距離では決定的な攻めがないので、中間距離での闘いが基本となる。

この中段攻撃をキッチリと立ちガードしてきたところで、G+Lなどの下段を織り交ぜて揺さぶりをかける。M、M、Mばかりではなく、たまにM、M、⬅MからチョップAや、そこからの右前転や左前転でトリッキーに見せつつ、そこからの攻撃で体力を奪っていこう。


⬅前転から倒立するようにくり出す、シャドウの浮かせ技しゃがみM。


➡左回転など特殊移動で相手をかく乱させてこそ、忍術というもの？

オススメ連続技 しゃがみⓂ S<走り中●、●、● ●、●、●、●>

スピードとパワーで相手をつぶせ！ J.D.ストーン

しゃがみステップがないかわりに、同じ操作感覚でダッキングやウェービングといった特殊動作が可能なのが、このJ.D.ストーンだ。

とにかく手数で攻める。H、H、Hや➡H、Hなど押せ押せで攻めていき、浮かし技の⬇➡Mを狙っていく。空中コンボでは、H、HやH、H、H、Hや➡➡Hから➡でシフトできるダッキングで隙をキャンセルし、ダッキングからさらにコンボを狙っていこう。ノーマルヒットでダウンを奪える下段がないところが残念だが、それを感じさせないくらい個性的なキャラだ。


➡J.D.ストーンの浮かせ技は、⬇➡Mのアンチャスマンュ。


⬅このキャラだけが持つダッキングにウェービング。かなり個性的な動き。

オススメ連続技 ⬇➡Ⓜ<●、●、●、●➡、Ⓜ×6>

ライト&レフトフラミンゴをマスターせよ！ ヴェガード

H、H、H、H、H、Hを4発で止めたり➡Hを出したあとはライトフラミンゴになり、ここからHかMかLを出してガードを揺さぶる。Mは浮かせ技なので、これが当たったら躊躇することなく空中コンボを狙っていこう。相手が固まるようであれば、Hを2～3発目で止めて投げ技を狙ったり、下段のしゃがみLやG+Lを出していく。

Hをしゃがんでかわすようになったら、しゃがみMや➡M、Hといった中段攻撃を織り交ぜてみよう。ガードさせてもリスクの少ない中段なので、積極的に使っていってオーケーだ。


➡右足を突き上げるようなヴェガードの浮かせ技のしゃがみM。


⬅フラミンゴのスタンスが基本。ここからはヴェガードタイムだ。

オススメ連続技 しゃがみⓂ<●、●、●、●、●、●>

コマンド表記にある特殊記号の説明 . S　ブ　スト/。　ジャストフレーム/< >　空中コンボ

近～中間距離は彼女の間合い！ ヴィットリア

数々のコンビネーションを持ち、まとわりつくような接近戦を仕掛けていくのが得意なヴィットリア。中・下段へとつなかる連繋技H、L、M～とH、H、L、JM～を使い、相手に手を出させないように攻める。下段から中段へつながる部分は基本的に連続ヒットしないが、相手はガードしたままになることが多い。そこで投げ技を出していこう。また、ジャストフレーム（正確なタイミングでボタンを押す）で入力するコマンドが多数ある。空中コンボで活用するH、H、L、JM、JM、JM、Mだけでも確実に出せるように練習しよう。



←しゃがみMの浮かせ技。Hからの連繋を狙うのもいいが、➡➡Mも入る。



➡ジャストフレーム系の技か多いヴィットリア。タイミングを覚えよう。

オススメ連続技 ↓●<●、●、●、J●、J●、J●、●>

近づかれたら、もう逃げられない!? セイバー

セイバーは接近戦でカンガン攻めまくるキャラ。逆に、ちょっと離れた場所からはちょっと攻めにくい。中間距離ならG+M、Lの連繋が有効だが、基本は接近戦、とにかく相手に近づいていくことを考えよう。

相手の懐に入ったら、狙うのはしゃがみMで浮かせての空中コンボ。比較的簡単で高ダメージを与えられる。

このしゃがみMを当てるためにも、下段攻撃を出してしゃがみカードさせる。⬇L、LやL、Hなどを積極的に出して、相手がしゃがんできたらチャンスた。浮かせ技を狙おう。



➡接近戦に強いセイハ。しゃがみMを入れるチャンスも多い。



←空中コンボはH、H、Bで再び浮かせなおすことができる。

オススメ連続技 しゃがみ●<●、●、● ●、●、●>

数々のスタンスをマスターすれば最強! ロキシー

基本的な戦法としては、H、H～から派生する技で攻めていく。中段や下段に移行するものが多いので、これだけでかなり相手はいやがるはずだ。当然、割り込まれるポイントはいくつかあるので、単調な攻めにならないよう、H、H、⬅として鳳旋翅へ移行するなとして、相手を惑わせてこう。

離れた間合いからなら、⬅Mから移行する虎撲把を使って中段、下段をくり出していこう。一歩踏み込んでの下段はロキシーになれない相手なら決まりやすい。浮かして空中コンボにこだわらず、地上で押していくのもいい。



➡地上戦が強いロキシーなので、そこまで浮かせ技に頼ることもない。



←虎撲把は⬅Mから移行する。ここから中段で下段になるのが強い。

オススメ連続技 しゃがみ●<●、●、● ➡➡●>

プロレスラーは投げてこそ存在価値がある！ クラッシャー・ラミレズ

打撃で相手を攻め立て、隙を突いて投げを決めていくのが基本パターン。

HやMの単発は当たればふっ飛ばしのダウンとなるが、発生までの時間も出したあとの隙も大きいので、あまり狙うべきではない。攻撃の主軸となる技はチョップからパンチの➡H、Mだ。2発目のMをGでキャンセルすることもできるので、これで相手を翻弄させる。これで近づき、ガードを固めるようであれは一気に投げ技を決める。これに気がついて相手かしゃがんでくるのであれば、中段投げの⬅G+Mでさらにブン投げるといい。



←しゃがみMで浮かせても、あまりこれといった連続技がない。



➡しゃがむ相手には中段打撃たけでなく、中段投げ技も狙いたい。

オススメ連続技 しゃがみ●<➡●、●>

誰も近づけない多彩なキック！ アッサド

パンチとキックのコンビネーションで攻めまくるアサッド。近距離からはH、H、MやH、H、Lを使って中段と下段を駆使して相手をガードさせないようにする。少し離れた中距離では、➡➡M、Hや➡M、M、Hなどを使っていこう。長いリーチを活かして、相手の攻撃が届かない場所から攻め込むイメージでいく。射程外から攻め込む感じかいいだろう。　空中コンボは、どのキャラでもほぼ共通のしゃがみMから決めていく。相手の体力が残りわずかな状況であれば、しゃがみM、Bとして一気に勝負をつけてしまおう。



←出るまでにやや時間があるアサッドの浮かせ技しゃがみM。



➡アサッドコンボは、どれか覚えやすいものを確実に当てられるように。

オススメ連続技 しゃがみ● S<●、●、● ●、●、●、●、●>

中間距離から自分のペースで攻めろ！ 鷹凱李（イン カイ・リー）

接近戦では有効な攻めがあまりないので、少し離れた場所から攻めていく。中でもオススメなのが⬅Mだ。ガードされても離れて相手の攻撃が届かず、当たれは相手は崩れ落ちるので、ここからすかさず連続技を狙っていく。

もうひとつの攻めは➡Mだ。これをカードされれば背面取りまでの連繋かある。起き上かりに重ねるのも有効た。➡Mが当たったらそのままHにつないでフッ飛ばしのダウンを奪おう。

ブーストは連続技に使用することが多いが、背面を取れる（加速中）⬅M、Hを使うのも効果的だぞ



➡中間距離からの攻めが多いので、しゃがみMを入れるチャンスは少ない。



←相手がカードはかりするようなら、背面取りをとんどん狙っていこう。

オススメ連続技 ⬅● S ➡➡●<➡➡● ➡➡●>



N.U.D.E.@

Natural Ultimate Digital Experiment

タイトル	ヌード・アット（ナチュラル アルティメット デジタル エクスペリメント）
発売元	マイクロソフト
ジャンル	育成型コミュニケーションツール
発売日	2003年春発売予定
価格	未定
制作	[illegible]
[illegible]	未定
その他	Xboxボイスコミュニケータ

プロトタイプとしてその姿を現した美少女型ロボット「P.A.S.S.」そのデザインコンセプトについて聞く!!

種田和宏 Ark社開発企画室 メカニカルデザイナー



プロジェクト：「N.U.D.E.@」のためレッド・エンタテインメントから参加。「P.A.S.S.」のデザインを一手に引き受けている。なんと、01号機のデザインを初めてから、すでに5年近くものあいだ開発に携わっている。

美少女型ロボットとして、誰からも好かれるデザインを目指したのか？

Ark社が来春世に送り出す美少女型ロボット「P.A.S.S.」。すでにお見せしているこの「P.A.S.S.」のデザイン完成までに、どのような苦労があったのか？ 今月は、このデザインコンセプトについて、メカニカルデザイナーの種田氏に直撃する！

デザインについて目指したものは？

―「PASS」のデザイン□ンセプトからお話しいただけますか？

種田 まず、「PASS」のシルエットなんですが、ひと目見ただけで「この形がP.A.S.S.だ」とわかるような、特有なデザインを心がけたんですよ。デザイン画（右ページ下）を観ていただけるとわかると思うのですが、腰の部分が細くなっていますよね。これは、「P.A.S.S.」が女性型ロボットですから、胸やお尻といった女性特有の部分を強調するために、腰を絞り込んでみました。それと、素材の組み合わせによる美しさを追求してみました。素材というのは、クリアパーツのブルーの部分と、ホワイトの部分、そして人の肌の部分という3つの素材の組み合わせが活きてくるような形に、とくに気をつけてデザインしました。

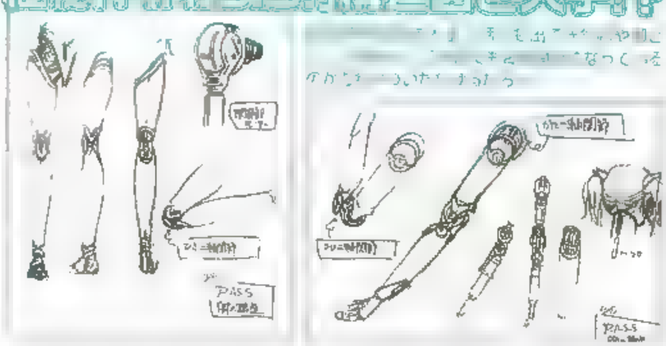
―ウエストをキュッと絞り込んで強弱をつけているんですね。

種田 人によっては違和感を感じると思うんですが、「これがP.A.S.S.の形だ」というように、慣れることによって認識してもらえたらと願って（笑）、あえて挑戦的なデザインにしてみたわけです。

―「P.A.S.S.」のデザイン完成までには、かなりの数の試作が作られたとお聞きしたんですが、完成までの課程を教えていただけますか？

種田 このプロジェクト：『N.U.D.E.@』の企画がスタートしてから、我々が目指したのは「人に近い形」。まるで人間と見まがうほどのリアルさを求めて開発をスタートしたわけです。しかし、技術的な問題などもあり、途中で方向を切り替えました。そこで、部分的に顔や手、腕といった人が触れそうなところは、人間としてのリアルさを追求しつつ、身体はロボットとして見せていこうじゃないかという形になったんです。「PASS」はいままで、01号機から21号機まで開発しました。その段階において、01号機は人型として制作したんですよ。10号機までは人型として追求していったんですが、途中となる11号機からは方向を変えて、ロボットとしてのボディ、そして先ほども言いましたように、顔は人に近づけるというかたちで、リア□ティーを追求するように方向性を切り替えて、21号機までデザインをしたんです。

極秘!「P.A.S.S.」構造図を入手!?



CGイラスト／種田和宏

シルエットを重視してデザインしました! ——種田

目にしているのは21号機だった!?

—このプロトタイプの「PASS」がすでに21号機なんですか?

種田　そうですね。18号機からこれに近い形に落ち着いてきたんですが、さらにシンプルに量産に近い形にデザインを進めていったものが、この21号機というわけなんです。試行錯誤のくり返しでしたね。

—21号機までの中で、とくに名残惜しい機種はありますか?

種田　それは20号機ですかね。これは、技術的な検証をするまえに、自分が好きなように自由にデザインしたものですから、私の希望などはすべて表現可能だったので、そのまま生きにしたかったのですが、技術的な部分でどうしても変更せざるを得なかった。そういう意味では、21号機はより機能的な部分も考え、そこからシンプルなものにしたものになっております。これももちろん気に入っています。

—最終的に苦労されたのは?

種田　顔はある程度決まってしまうと、最終的に顔の決め手となるのが髪型だと思うんですよ。広報部の人間からモニターの方などにいろいろとアンケートをしていただいてですね、髪型を何パターンか作って、PASSにいちばん似合うだろうと思われる髪型を絞り込んだのが、このお下げ髪とショートカットのふたつで、最終的には、意向を通して「お下げ髪ではないか」ということで、こちらに決めました。



—泣きボクロが印象的ですね。

種田　「PASS」はロボットなのですが、お客様と接していくうえで、「自分がロボットだということで、悲しく思うんじゃないか?」ということが、頭に浮かんだものですから、そういう悲しさを泣きボクロで表現してみたんです。ほかのパーツですが、胸と手は、人と触れるということで、より人に近い形で、温もりがあるとか、人の皮膚感を追求した形で表現しています。

—とくに苦労された点は?

種田　関節は、モーターで単独で動いているんですけど、量産を考えてユニット化しています。支柱でつながっているんですが、基本的にはモーターが単独であって、そのあいだの動作を伝達する手段というのは、フライバイワイヤーというワイヤーでできるような形にしています。ボディ形状というのは、単体のものをジョイントでつなぐ形にしないといけなかったんです。そこを追求したのがこの形なんです。人間と同じような動きをする関節構造というモノを作るために、要所要所の関節は2軸関節になっているんです。関節によって自由な動きを得られるようにという工夫をすごくしましたね。量産化や軽量化など、さまざまな制約のある中で完成されたのがこの形です。

耳を意識した髪留めの秘密!?

—髪を留めているのは?

種田　ここは、ネコ耳を意識してデザインしています(笑)。やはりここはポイントのひとつですね。言わなければそうは思われないかとも思うんですが、じつはそうなんです。

—デザインを進める中で印象に残っていることは?

種田　量産化される最終の形はひとつですから、いろいろな髪型にしても、顔にしても好みというものが、それぞれにもあると思うんですよ。自分なりに模索して追求したのがこの形なんですね。よくあるアイドル歌手に似せたりですとかで顔を決めていくという方法もあったでしょうが、この場合は、いままで観たことのないキャラクタを見せたいというのがありました。顔は完全に自分の趣味かもしれませんが、まずはこの21号機を受け入れていただければうれしいですね。

—それでは、最後に読者にメッセージをお願いします。

種田　試行錯誤もしましたし、自分の技術の向上もすごくあった作品なんですよ。まだ、開発の途中ですけど、最終的な調整というのはまだこれからやっていきますので、お客様には最高の状態でお送りできるようにしたいと思っています。



http //xbox.jp/software/nude/



P.ersonal
A.ssist
S.ecretary
S.ystem

Prototype01
No:0021
Height:158cm
Weight:108kg
B:84/W:47/H:86

この「P.A.S.S」の詳細を観ればわかるように、Prototype 01シリーズだが、Noは21となっていたのだ。これが21号機を証明する。



『テネレッツァ』をより楽しむために
キーワードやステージ、キャラクターをまとめてチェック!!

アクアプラス初のオリジナルアクションRPG『テネレッツァ』。魔法少女が主人公のコメディータッチな本作の舞台や人間関係などをチェック！

タイトル	テネレッツァ		
発売	アクアプラス	ジャンル	アクションRPG
発売日	2003年1月30日発売予定	価格	6800円（予価）
開発	アクアプラス	スタッフ	ディレクター：小暮かおり
[illegible]	未定	[illegible]	未定
その他	――		

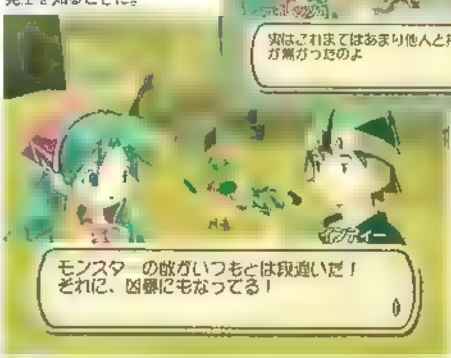
テネレッツァ TENEREZZA

KEYWORD
『テネレッツァ』の世界をより深く知るために

キュートな妖精さんが関西弁を話したり、通り名（ニックネーム）をもらうことで購入できるアイテムが増えたりと、独特の世界とシステムを持っている『テネレッツァ』。ここでは、そんな本作をよりよく理解するためのキーワードをピックアップしていこう！

物語 ものがたり

主人公は、街一番の魔法の腕前を持つ元気いっぱいの"何でも屋"テネレッツァ。彼女が住む美しい交易都市・エスペランサの周辺に凶暴なモンスターたちが大量発生したことから物語は始まる。このモンスター異常発生の原因を突き止めるべく立ち上がったテネレッツァはロロという相棒を得るが、行く先々で困難に見舞われ……!?



⬇インディーの救出に向かった先で、モンスターの異常発生を知ることに。



⬅みんなに愛されるテネレッツァだが、あまり人と接することなく育ったらしい。その理由とは？



➡世界のあちこちに一筋縄ではいかないキャラたちが登場する。







⬆戦闘だけではない、涙あり、笑いありのハートウォーミングな冒険が楽しめる。

魔法攻撃 まほうこうげき

さすがはエスペランサいちの魔法使いだけあって、戦闘時にテネレッツァがくり出す魔法攻撃はかなり強力で派手なものになっている。モンスターに挑むには、ほかにも物理攻撃やアイテム使用があるが、メインとなるのはやはり魔法攻撃。使える魔法は4つの系統があり、それぞれに3段階ずつの攻撃方法が存在する。レベルが上がるにつれて使える魔法が増えていく仕組みだ。

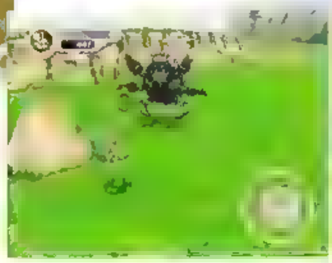


↑使いやすさも威力も優秀な火属性魔法。とくに序盤では火属性魔法に弱い敵が多いので、使い勝手がいいだろう。

地・風・炎・水

テネレッツァが使える魔法は地・風・炎・水の4つの系統に分かれている。遭遇するモンスターにはそれぞれ属性があるので、基本的には体の色などからどの系統の魔法を使うべきかを見きわめて攻撃していくことになる。







↑水属性魔法のレベルが2段階目に入ると、このグレシャークロスを使えるようになる。

➡土属性魔法。ほかの系統の魔法に比べると使いかたは難しいが、威力はグッと高い。

←スタート直後からでも使いやすいのは、この風属性の魔法。

自分の好きな魔法を成長させよう!

魔法攻撃は経験値をためるともらえるポイントを振り分けることで成長する。突出して高いレベルの魔法があると何かと有利なので、自分の好きな魔法のウデを磨こう。

合成 ごうせい

髪飾りやイヤリングは、敵の攻撃を軽減してくれる大切な装備品。冒険の途中で入手した材料を合成して作るのだ。



➡合成の材料を戦闘やダンジョンで入手したら。



←必要な材料とお金を持って街の合成屋へ行こう

通り名 とおりな

↓通り名が増えれば増えるほど、思いがけずうれしい出来事も増えていく。



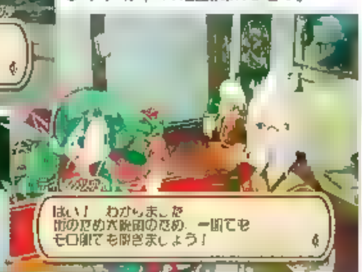
特定のモンスターを倒したり、依頼を達成したりすると、通り名(ニックネーム)をもらえることがある。この通り名をもらうとアイテム屋の掘り出し物が増えたり、ロロの攻撃力が上がったりするのだ!

ボケ ぼけ

"エスペランサいちの美少女"を自称するテネレッツァと、関西弁で憎まれ口ばかりきく妖精のロロ。この強烈なふたりがメインキャラ。そしてサブキャラたちも色ボケのおじいさんや"勇者ギルドがない"と嘆く青年などの変わり者揃いとくれば、そう、ゲーム中の会話の大半は"ボケとツッコミ"。でもストーリーはきちんと進んでいくので、ご心配なく。



←べらんめえ口調を貴婦人の言葉と信じるチョコレッタ。つぎつぎとくり出される"ボケ"は本作の醍醐味のひとつ。



↑テネレッツァのこのボケに対し、大統領は地味ながらもおいしい対応をする。



←冒険のヒントをもらえるかと思い、おじいさんに話しかけたが・・。

STAGE
テネレッツァとロロが冒険することになる舞台

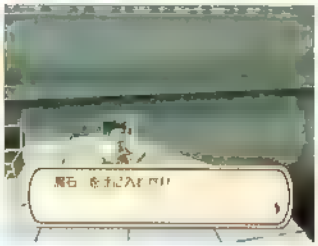
モンスター異常発生の謎を突き止めるようとするテネレッツァたちは、火山地帯や雪原地帯、荒れ地などの大自然をかけめぐり、各ステージの奥に待ちかまえるダンジョンへと進んでいくことになる。ここではそんなステージとそこに出現するモンスターたちをチェックしていこう！

荒れ地

最初に足を踏み入れることになる荒れ地は、植物も育たず、モンスターと遺跡だけが待ちかまえるという荒涼たる場所だ。奥には複数のダンジョンがある。



⬆強いザコ敵は少ないが、料理の材料を落としてくれるのでどんどん戦おう。



➡ダンジョンでは、宝石合成用の魔石などが手に入るのだ。



⬅奥に進むと体もパワーも大きなゴーレムが出現。回転しながら両腕でくり出す連続攻撃には要注意。

魔の森

相棒のロロと出会うのは、奇怪な植物がうっそうと繁るこの場所。ほかにも落し物や幻の木の実を捜すなど、足を踏み入れる機会が多いステージだ。



⬅爆弾攻撃を仕掛けてくる花やドラゴンなどのモンスターが待ち受ける。



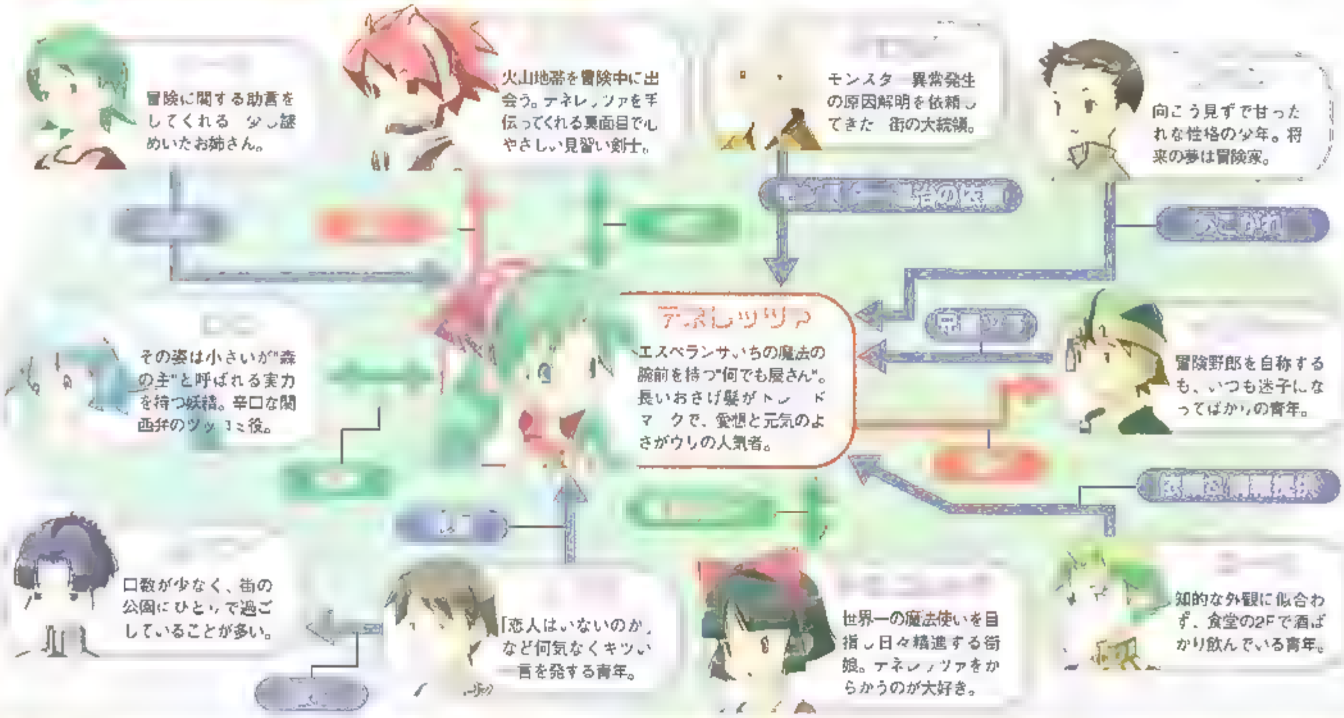
⬆森の最深部に古城が。中に入ったふたりを待ち受けるものは……!?



⬅見た目も名前もかわいいが、これもモンスター。ジャンプしながらあちこち動き回るのがやっかいだ。

CHARACTER

依頼や助言などでテネレッツァの冒険に関わってくるキャラクターたちをピックアップして、人物相関図の形で紹介しよう。アクの強いキャラばかりだが、さまざまな形でテネレッツァを助けてくれる心強い味方ばかり。ちなみに、セリウス以外はみんなエスペランサの住人なのだ。



火山地帯

真っ赤な溶岩が流れる危険なエリアではあるが、チーズや香辛料などの高級食材とルビーなどの宝石の宝庫でもある。序盤に登場したモンスターがパワーアップして登場したりもする。



⬇火山地帯だけあって、火属性のモンスターが圧倒的に多いようだ。



⬅このように橋が渡してある場所では、高低差を利用すると戦闘がラクになる。



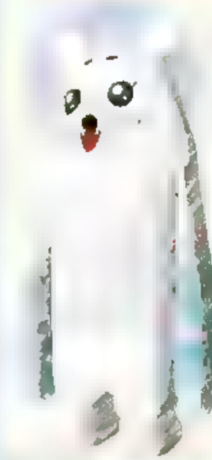
↗近づくと攻撃してくるので、少し離れて魔法攻撃を仕掛けるといい。



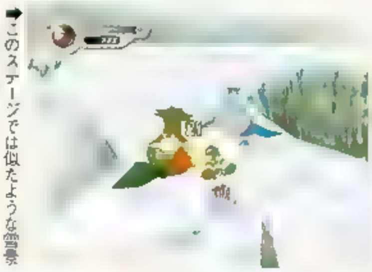
⬅空中を飛び回り、火を放ってくる。遠くからでも攻撃してくるので、早めに倒すようにしよう。

雪原地帯

あたり一面が雪と氷に覆われた銀世界。モンスターの体色も、まわりの景色も白っぽく、近づいても気付きにくいので、注意深く進もう。



➡このステージでは似たような雪景色が延々と続くので、迷子にならないように注意しよう。



シロクマ

⬅つぶらな瞳にだまされそうだが、シロクマの物理攻撃はかなり強力。雪原地帯のあらゆる場所に出現する。

各ステージで活動できるエリアをどんどん広げていこう!

最初にステージに足を踏み入れたときに活動できるエリアは限られているが、依頼の達成や街の人との会話などによるアイテムの入手で、各ステージ内で行ける場所が増えていく。



➡フィールド内の扉はカギアイテムなどで開けることができる。

草原地帯

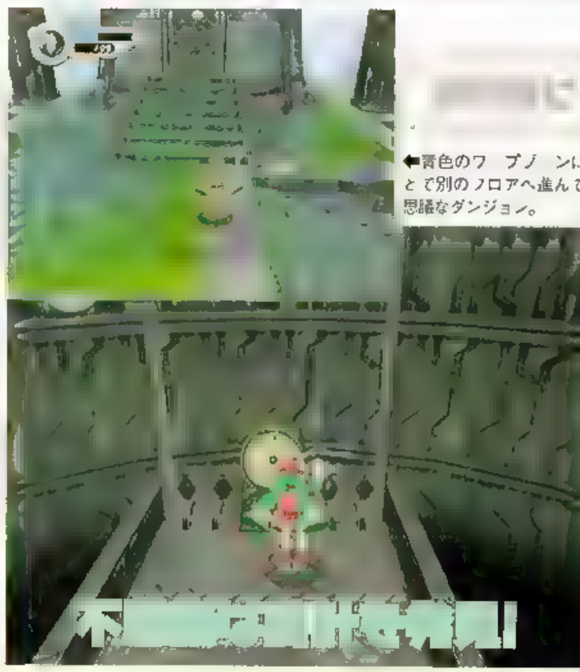
風にそよぐ葉が緑の海原のように続く、美しく雄大な草原のステージ。草をかきわけ進んでいくと、メイフォンの店（セーブや料理、エスペランサへのワープなどができる店）や不思議なダンジョンを見つけることができる。一面を草に覆われ見晴らしがいいので、このステージで迷うことはあまりないだろう。

➡海を見下ろす岸壁など、変化に富んだ地形が続いていく。





⬅動きは緩慢だが、この巨体で体当たりされるとかなりダメージが大きいぞ。



⬅青色のワープゾーンに立つことで別のフロアへ進んでいく不思議なダンジョン。

⬅奥へ進むと、時を示す針のない時計を発見。どうやらこの時計が塔全体をコントロールしているらしいのだが。



発売直前!! ゲームモードの詳細と陰の主役たるゾンビたちをチェック!!

2003年1月23日、いよいよ『HOD3』が発売を迎える。そこで、あらためて全体のシステムについて見直してみた。また、数多くの種類が登場するゾンビもチェック。ソフトを買ったら早速、ゾンビとの戦いに没頭するべし！　もちろんガンコンでね！

ソフト	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3		
発売元	セガ	ジャンル	ガンシューティング
発売日	2003年1月23日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ワウエンターテイメント	制作	プロデューサー：小田龍志
	8ブロック		
対応周辺機器	ガンコントローラ対応		

タイムのみで競う、前代未聞の未体験モードを搭載!!

本作にはいままでのガンシューにはなかった、新しいモードが搭載されている。それがタイムアタックだ。「ガンシューなのにタイムアタック?」と思うかも知れないが、これが意外にもマッチしているから不思議。また、前作にあたる『THE HOUSE OF THE DEAD2(以下HOD2)』が、まるごと遊べるモードまで入っている。つまり、このタイトル1本で、何倍もおいしいってこと！　充実した冬を過ごせそうな予感……。

SURVIVAL MODE サバイバルモード

これまで誌面で紹介してきたのは、本作のメインモードとなっている、このサバイバルモード。プレイヤーの武器は6発装填可能のショットガンで、リロードと射撃をくり返しながら、ゾンビを倒してステージを進んでいく。ステージの道中にはライフを回復できるイベントが起きたり、ときには突如ボス戦に突入することもある。ショットガンの特徴を把握して、効率よくゾンビを倒していこう。リロードにかかる時間を考えて、敵の攻撃の隙にうまく弾を補充しながら戦うのがポイントだ。



ライフ表示

←シリーズ伝統のライフ制をとって、最初にプレイヤーに与えられるライフ数は3つ。敵の攻撃を受けるごとにひとつずつ減っていき、すべてなくなるとゲームオーバーとなる。もちろんオプションの設定で、持ち数や難易度を変えることも可能。



↑仲間との助け合いイベントでは、救出に成功するとライフが手に入る。



↑道中やステージの途中など、さまざまな場面でボスと遭遇する！

TIME ATTACK MODE タイムアタックモード

ライフ制限とは違って、与えられた残りタイムが命となり、ゲームを進めていく。ワンプレイで時間制限でどこまで進めるかを競う、その名のとおりのタイムアタックモード。

ゲーム開始直後から、手持ちのタイムはつねに減っていく。これを回復させるには、道中の敵をすばやく倒したり、時計アイテムを回収するしかない（各チャプター終了後に回復イベントあり）。すばやく、正確に行動することが、重要となる。ステージ内容はサバイバルモードと同じだが、より積極的に敵を倒し、アイテムの発見に努めなければならない。これによって、新たな緊張感、爽快感が生まれ、サバイバルモードとはまた違ったプレイ感が楽しめるのだ。



残りタイム表示

←最初にプレイヤーに与えられるタイムは30秒。タイムはつねに減り続けていく。また、敵の攻撃を受けると大幅に減少する。これがゼロになると即座にゲームオーバーとなる。コンティニューや、ふたり同時プレイ、難易度の変更はできない。

あの名作「HOD2」がプレイできる！

本作にはシリーズ2作目となる「HOD2」が、まるごと完全収録されている。これは以前ドリームキャストで発売されていたものを再現したもので、豊富なゲームモードも当然プレイ可能。"アーケードモード"はもちろん、武器やアイテムを集めて使用できる"オリジナルモード"、各ステージのボス戦のみを練習できる"ボスモード"、さまざまなシチュエーションでの射撃訓練を行える"トレーニングモード"など、充実しているぞ。

ところがこの「HOD2」、そう簡単には遊べない。これを選択するためには、「HOD3」をクリアー（ふたつのモードのどちらでも可能）するという条件があるのだ。この難関を突破したエージェントだけに、この特典が楽しめるってわけだ!!

Xboxの描き出す恐怖のゾンビ軍団を紹介!!

本シリーズの、陰の主役とも言うべきゾンビたち。ここではそんな彼らにスポットを当てて紹介する。スペースの都合ですべて掲載できないが、ここにある凶悪な面相だけでも覚えておくといい。そして、遭遇したらすぐさまショットガンで排除してしまえ！

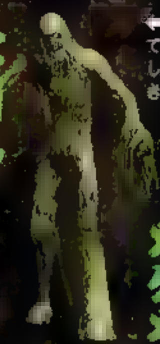
Chapter 0

ローガン隊が乗り込んでいくシーンで登場するゾンビたち。個々の攻撃はそれほど激しくないが、群になって襲いかかってくるからやっかいだ。油断せずに対処するべし！



ビーコ

←体格は小柄だが、侮れないゾンビ。両手の刀を使って、身軽な動きで攻撃を繰り出してくる。



エヴァン

←培養液に長時間浸っていたため、腐敗が激しいゾンビ。しかし動きは意外に俊敏。



カゲオ

➡エヴァンとは逆に、体の水分を失ってミイラ状になっている。体はとても脆い。



⬆何かを培養していたと思われるこの場所に、複数のゾンビが立ちはだかる。

Chapter 1

敷地をうろつき、侵入を阻むゾンビの群れ。ドラム缶を投げつけてきたり、突進してきたりと、その攻撃はより一層激しくなっているぞ。



チャールズ

←ほかのゾンビの倍ほどの巨体を持つチャールズ。少し撃ち込んだくらいではびくともしないので、素早く連射しよう。



⬆EFI研究施設を取り巻く敷地内に、ゾンビが群れで出現する！



モーリス

➡手にした長い斧を振り回して攻撃してくる。視点が切り替わって、いきなり襲われることも。侮れない。



マーク

➡[illegible]で、もっとも凶暴性の高いゾンビ。徒党を組んで襲いかかって来るのが特徴。



アスナ

←鉄骨を振り回して攻撃してくる。並はずれた怪力を持つゾンビ。パワーもそうだが、体力も高い。



⬆敵に囲まれても、慌てずに。ショットガンと、自分の腕を信じて戦え！

Chapter 2以降

建物の中に入ってさらに奥へ進むと、新種の敵が登場する。トリッキーな動きの敵が増えるため、これらを突破して奥へ進むのは容易ではない。そんな、やっかいなゾンビがコイツらだ。



アレッド

⬆体中から分泌液を出し、静かに天井を移動する。目の前に液体が垂れたら……もう手遅れかもしれない。



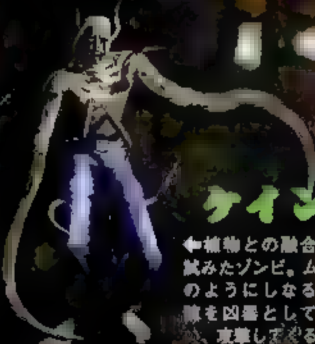
フレデリック

➡研究員の成れの果て。鋭いメスを投げつけてくるので、油断ならない。



ステナ2

⬅筋肉質で体格がよく、とても好戦的なゾンビ。突進してくると非常に危険。



ケイン

⬅植物との融合を試みたゾンビ。ムチのようにしなる両腕を凶器として攻撃してくる。



⬅⬆プレイヤーを待ち受けるD.B.R.研究室。ここには暗がりに潜む敵のほかに、全身に張り付いた凶悪なボスが……。

対応ソフト第一弾は「HOD3」!!

ギルモ社製ライトガン、ソフト発売と同日1月23日に発売！

ガンシューティングゲームの必需品ガンコントローラーが、「HOD3」と同時発売される。そこで、このガンコン開発に尽力した、ロバート・シェラー氏にコメントを頂いた。「モデルとしてベレッタを選んだのは、大きさが手にしっくりくる、ほどよい大きさだったこと（Desert Eagleでは大きすぎ、Walther PPKでは小さすぎる）。それに、日本でも有名ですからね。また、ベレッタ社との提携により、重厚で本物さながらのクオリティーを達成できました。日本のユーザーさんは品質にこだわりますから、できるだけいい物にしようと努力したので、満足していただけると思います。ぜひ、ライトガンを試してみてください。」



■ 編集部 ライトガン インプレッション ■

ライトガンは銃身がすっきりして軽いのに、グリップがどっしりした感じで安定感がある。しかもガンコンはイイ！ コントローラーでのプレイと比較すると、同じ画面の両端に出現する敵も、ライトガンなら素早く狙えるのがうれしい。やっぱりガンシューはガンでプレイするに限る！



グリーングリーン ～鐘ノ音ダイナミック～

学生諸君、恋に勉学に励んでいますか？　がんばるキミのために、鐘ノ音学園のマニュアルと新着イベントをお届け!!

タイトル	グリーングリーン～鐘ノ音ダイナミック～		
発売元	未定	ジャンル	学園&恋愛アドベンチャー
発売日	2003年3月下旬発売予定	価格	6800円(税別)
開発	サクセス	原作者	[illegible]
対応	未定		[illegible]
その他	特別ボックス版同時発売　8,800円		

清く正しい学園生活を送るためにシステムを理解すべし!

男子校は、ハッキリ言って男だけの世界。そんな悶々とした青春を余儀なくされる日々に、突如として終止符が打たれた！　なんと、学園に女子生徒たちが試験的に編入してきたのだ。もちろん男子生徒たちは大喜び。しかし、勢いまかせに行動してしまうと、将来、導入予定の鐘ノ音学園の男女共学化が水の泡になってしまう。物語は6月23日から7月31日までの1ヵ月半。男だけの世界に、新たに編入してきた女子生徒たちとの学園生活を新着イベントといっしょに紹介していくぞ！



↑女子どうしの教室での会話。いったいどんな内容なのかな？



←不思議な行動が目立つみどり。彼女が口にしているものは!?

こうして学園の日々は過ぎ去っていく!

1日のスケジュール

ゲーム期間6/23～7/31

1日の始まり
↓
起床イベント
↓
移動マップ
↓
イベント
↓
就寝イベント

（強制イベント）

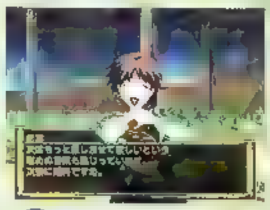
学園生活の流れは左のとおり。寮の部屋を基点に一日が始まり、キャラとの会話、マップ移動、イベントを体験しつつ、寮に戻って就寝という毎日を送っていく。ときにはあることをきっかけに、一日が過ぎ去る強制イベントも。



↑一日一日を誰といっしょに過ごすかで今後の展開が大きく変わってくるぞ。

会話　おもしろい事件は会話から始まる!?

学園生活の中で起こる愉快な出来事、驚きの事件と遭遇する第一歩は、やはり会話。"移動マップ"を使用して、主人公といっしょに生活しているなじみのメンツや女子生徒たちと出会って交流を深めていこう。積極的に何度もアタックしていけば、イベントシーンへと発展していくぞ。



←男たるもの、やはりメインは女の子との会話。



←あまり調子に乗りすぎると、手痛い攻撃が？

イベント　女の子との特別な想い出はコチラで!?

特定のヒロインとの会話をくり返せば、決まったイベントが発生。イベントはTVのチャンネル争いがのちに事件に発展するものや、心を開いたヒロインと同じ時間をともに過ごせるものなど、数多く用意されている。何度も同じヒロインにアタックしていけば、彼女の隠されていた秘密に迫れるかもしれないぞ。



↑突然、仲良くなったり嫌われたりと、女心の移り変わりに振り回されることも。

サブキャラ　忘れちゃならない男子生徒の存在



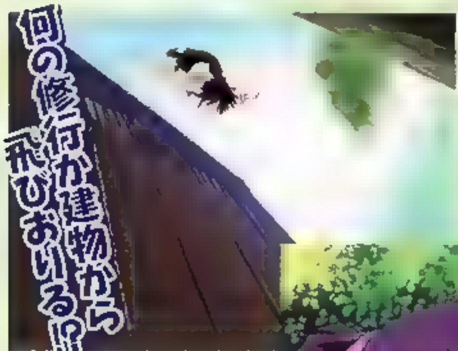
←学友の三バカ。行動がストーンだ。

互いに励まし、相談し、友情を深め合う、主人公の男友だち。女子生徒を追うのも大事だけど、ときには友情をとって彼らと行動していくと、新たな展開に巡り会えることもあるようだぞ。

Xbox版オリジナルヒロインはと～ってもアツイぞ!!

生徒としても先生としても、型にはまりそうにないかおりと美菜。そんなXbox版オリジナルヒロインのイベントシーンをちょっとだけ紹介。忍者マニアのかおりに対して、まるで生徒のように学生気分まるだしの美菜。どちらと仲良くなるかによって、対照的な学園生活が送れそうだ。

何の修行か建物から飛びおりる!?



色恋沙汰はちょっと苦手?



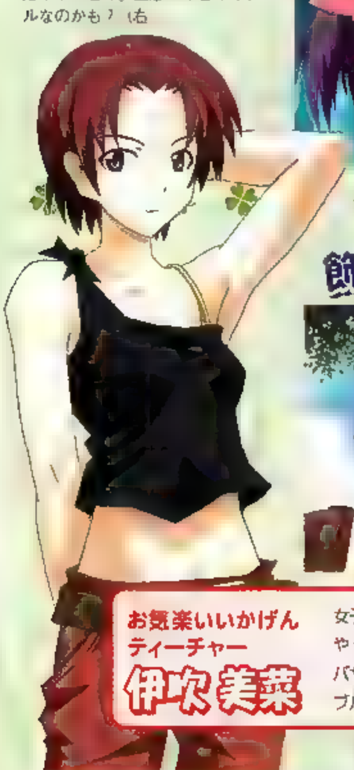
⬆➡これは何かの修行なのか？建物から飛び降りるみどりたが(上)。主人公のスケベ心に冷静に対処するみどり。色恋には至ってクールなのかも？(右



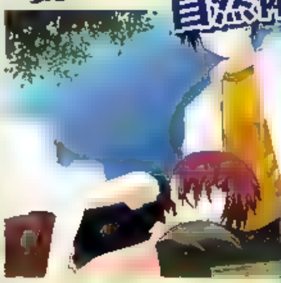
⬆壱に修行、弐に修行。彼女を守れる強い男になるべく特訓中？



心に刃を隠し持つ!? 忍チックな女の子
楠木 かおり
いつも冷静で、傍目からは何を考えているのかわからない。忍者が好きらしく、怪しげな行動が目につく。



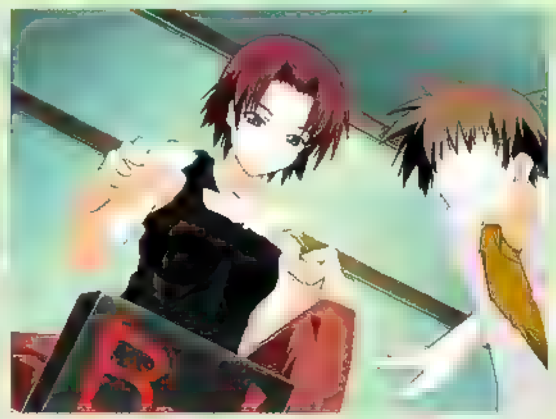
飾らず気取らず自然体がいちばん?



⬅疲れて主人公の膝枕でお休み中。自然体というか無防備というか。教え子の前でもこうした態度を取れるのは美菜先生ならでは。



⬆主人公をやさしげに見つめる美菜先生。彼女らしくない落ち着いた表情が印象的だ。



生徒の前でもマイペース

⬆謎の箱を前にして　ニヤリ顔の美菜先生。なにかありそうなものには首を突っ込まずにはいられない？先生よりも学生が似合ってそう。

お気楽いいかげんティーチャー
伊吹 美菜
女子の試験編入と同時期にやってきた臨時の先生。サバサバした性格で、ギャンブルが好きらしい。

藍ちゃん久ちゃん・開発者すぺしゃるいんたびゅー
新キャラふたりの誕生秘話?

Xbox版の開発を担当する、サクセス・藍清二朗プロデューサーと佐藤久仁人ディレクターにお話を聞いた。今回は新キャラの話題などを中心に……。

藍　新キャラはスタッフで集まって、わいわいがやがや議論しながら設定などを決めていきました。なにしろPC版がユニークなキャラばかりなので、新キャラを作るにあたっては相当気合が入りましたね。楠木かおりについては、スタッフにくのいちファンがいて、すんなり設定は決まりました。もちろん、『グリーングリーン』の世界のことですから、ひと筋縄ではいかないキャラですが……(笑)。

佐藤　同じく新キャラの伊吹美菜は、私のお気に入りのキャラです。美菜は学校の先生なのですが、すでにPC版では千種先生がいるので、どう区別をするかで腐心しました。それで、キャラクターメイキングにあたっては、私のオーストリラリア留学の体験が反映されているんです。当時抱いた「こんな自由な生きかたもカッコイイな……」という感想が美菜のモチーフになっているんです。"ギャルゲー"だけど"萌え"という要素は意識せずに、純粋にドラマのキャラのつもりで設定しました。



⬆PC版のキャラとも違和感なく溶け込んでいるXbox版の新キャラ美菜。

おもしろおかしいエピソード アドベンチャーパートから ヒロインたちの魅力に迫ります！

ANGELIC CONCERT
エンジェリック・コンサート



タイトル	エンジェリック・コンサート		
発売元	サクセス	ジャンル	ミュージックアドベンチャー
発売日	2003年3月13日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	サクセス	関係者	プロデューサー：[illegible]
[illegible]	セーブデータ：6ブロック		未定
その他	特別版同時発売 価格8,800円（税別）		

今回のストーリー紹介は、分岐点が用意されているステージ6と7。また、サフィ、クリノン、ココナのコンビネーションに注目。違う角度でヒロインを見てみよう。

[illegible]

いろんなトラブルに巻き込まれつつも、持ち前の明るさと歌で解決してきた歌姫たち。今回はステージ6と7の歌の旅を紹介。新たな町に到着した彼女たちだけど、やはりこの場所でもトラブルに巻き込まれようとしていた……。ここからは新たにステージ選択が追加され、各々のプレイヤー独自のストーリーが展開していく。選択によって物語が変わっていくステージと、彼女たちの華麗なコンビネーションをご覧あれ！



ピアラさんご登場！

⬅氷が特産の町イエロ。白クマに襲われたカウジーを救ってくれたのは、やさしく可憐なメイドさん？　いろんな意味で最強のヒロイン、ピアラの初登場となるステージだ。

6th Stage
一撃必殺のメイドさん



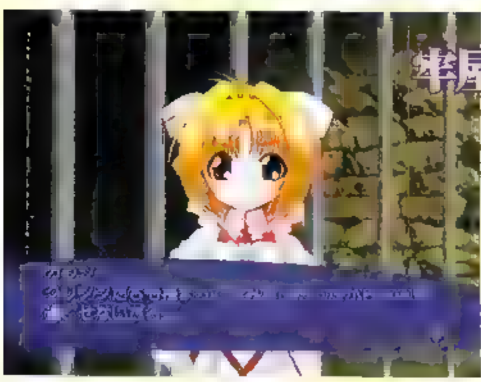


幽霊屋敷の探索

⬅旅の途中に雨に見舞われ、たどり着いた先は一軒の古い洋館。近隣の街の噂では、幽霊が出る洋館らしいが……？

6th Stage
闇に響く歌声

➡推理アドベンチャーのように、館内を移動して怪しい箇所を発見。このように、ちょっとしたお遊びも盛り込まれているぞ。



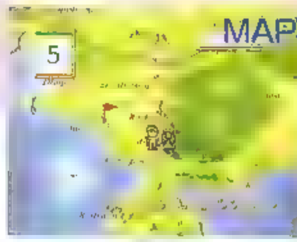
牢屋に投獄？

⬅領主の命によって、歌を歌うことが禁じられた街。そうとは知らずに歌を披露したカウジーたち一行は、兵士たちに身柄を拘束されてしまう。

7th Stage
禁じられた歌

シナリオの分岐　さまざまな展開が待っている

ステージ5以降は、プレイヤーが任意にルートを選択できる。南に向かえば氷が特産の町イエロへ、東に向かえば港町プエルトへ。西に向かえば自然あふれるラーマ村へ。果たしてカウジーとサフィがどの街に向かうのか、プレイヤーの選択によって、ステージ6以降のストーリーが大きく変わってくるのだ。こうした選択の幅を持たせることで、何度でも遊べるように工夫されているのも本作の魅力のひとつなのだ。



MAP移動

⬅目的地を選択。どのルートをたどるか？



会話選択

⬅会話の選択はイベントに影響してくる。



分岐によって発生するイベント

⬅イエロの町でピアラと出会わなければ、サフィのこんなイベントが。同じステージでも、会話の選択肢によって異なる展開が発生する。

めざせ芸の道!?―カウジーと愉快な仲間たち

出会いと別れをくり返し、一人まえの音楽家をめざす旅路。歌姫見習いのサフィとクリノンは、歌でみんなの心に明りを灯す。そしておとぼけ行動で笑いを振り撒く？ ココナが加われば、お笑い芸人3人組が誕生。今回はそんなお笑い視点から、ヒロインたちの魅力に迫ってみよう。





天然系のサフィ

いつでもとにかくマイペース。ダジャレを言う本人は、ウケると思っているらしいが … 役はボケ担当？



ダジャレがすべる とにかくすべる!
閃きと同時に発せられるサフィの必殺技。ここまでつまらないのは ある意味彼女の才能なのかもしれません。



本業は歌姫(見習い)です



事故多発のクリノン

本人は真面目なのに、なぜか災難に巻きこまれること多数。サフィに対するツッコミは容赦ないです。





度重なる不幸
サイフを落としてバイト生活。神様を怒らせてカエルの姿に変身。お嬢様の肩書きはどこへやら。

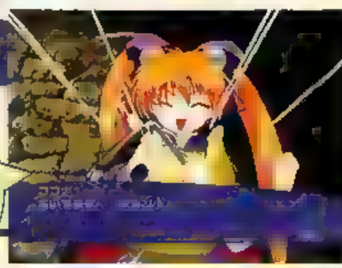




一発屋のココナ

神出鬼没のココナさん。数々の予想外の行動はインパクト抜群です。つかみは彼女に任せましょう。

その声は……!! お約束の登場シーン
あるときはバイトの少女、またあるときは謎の魔法使い。正体はバレバレなんですけどね。



やかん召喚!
高度な召喚魔法と思いきや なぜかヤカン。やられる兵士はご愁傷様です。



ペットの座が危うい! ふかふかにライバル出現

大事な旅の仲間、ふかふか。旅の途中で不思議な生物、腕長うさぎが現れます。そのかわいさにサフィはメロメロ。ペット対決ここに始まる!?



←ふかふかは頭の上でキュ〜と鳴くんです。

特典がぎっしり詰まった特別版の詳細が判明 オリジナルストーリーを聞き逃すな



特別版

通常版

2タイプ同時発売

発売日の3月13日が待ち遠しい「エンジェリック・コンサート」だが、通常版と同時に発売される限定販売の「特別版」の特典内容が判明したぞ。気になる内容はというと、Xbox版のオリジナルヒロインである、ピアラのオリジナルストーリーを収録したドラマCDに加え、豪華イラストが満載の卓上カレンダーが封入されているとか。ファンにはたまらない内容になっているのだ。予約が始まったらお店へダッシュだ

特別版の気になる内容



➡卓上カレンダー

2003年3月～2004年3月まで使える、CDサイズの月単位のカレンダー。表紙1枚+13枚で、多数のプロモーションイラストが収録されているぞ。



⬅ドラマCD

収録ドラマは、ピアラのオリジナルストーリー"二人の歌姫"。また、おまけとして、サフィ、クリノン、ココナ、ピアラの目覚ましメッセージも入っているのだ。

序盤ステージをピックアップ！
SPIDER-MAN

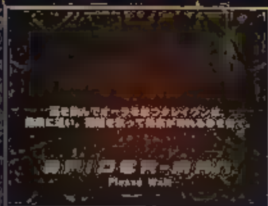


スパイダーマン / カプコン / アクション / 8ブロック以上

今回はステージの流れを解説。どのようにしてゲームが進んでいくのか、その仕組みをレポート！

スパイダーアクションを駆使して、巨悪に立ち向かえ！

アメコミヒーロー、スパイダーマンとなり、ニューヨークにひしめく悪の数々と対決する本作には、20以上のステージが用意されている。プレイヤー扮するスパイダーマンは、特殊能力のウェブを使ってステージ内を縦横無尽に動きまわり、各ステージに設定された目標をクリアーしなければならない。与えられる目標は、逃走者の追跡や一般市民救出など多種多彩。目標を達成すれば、ステージ終了となり、映画を彷彿とさせるデモ映像が流れたあと、新たなステージに挑戦することになる。



←目的やアドバイスは事前にメッセージが表示される。



→摩天楼を飛び交う爽快なアクションを堪能せよ！





コンパスを頼りにステージを探索！

↑→画面上に表示されたステージ目標クリアーのため、ステージ内のあちこちに移動。どこへ移動すればいいかは、画面右下に表示されているクモの形をしたコンパスが教えてくれるので、スピーディーなゲーム展開が期待できそうだ。

待ち受けるステージ数は20以上！

SEARCH FOR JUSTICE

ベンおじさんを殺した犯人を捜すため、高層ビルを探索。コンパスを頼りに屋上を目指そう！



→雰囲気を盛り上げるデモシーンは、各ステージの最初と最後に挿入されている。



↑スパイダーマンの前に立ちはだかる警察のヘリ。ベンおじさん殺害犯を捜索するためのヘリなのか、それともスパイダーマンに狙いの目が……!?

THE SUBWAY STATION

Xbox専用ステージ。善良な一般市民が敵に襲われている！ 迅速に敵を排除しつつ、市民の安全を確保するのだ！



→ステージのオープニングデモ。つぎつぎと押し寄せる凶悪犯をどうやって倒す!?

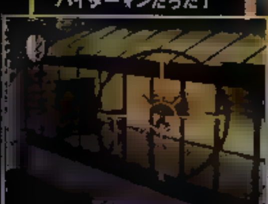


↑市民を全員助けるまで敵と対決！ 画面左に表示されている体力ゲージに注意して敵を倒せ。市民を全員助けると敵は逃亡していくぞ。

Xbox版オリジナル敵キャラも登場！

本作には他機種版には登場しない、Xbox版ならではのオリジナルキャラクターが登場する。今回紹介するクレイブンはそのひとり。彼らがストーリーにどのように絡んでくるかは、プレイするまでのお楽しみだ。

↓ステージ内には、建物の外から狙撃されるシーンもある。多くの猛獣をしとめてきたクレイブンが狙うつぎの獲物はスパイダーマンだった！





↑このステージでは、逃走するクレイブンを追いかけるのが目的。いたるところに罠が仕掛けられているぞ。

Kraven the Hunter
クレイブン

未開の地で狩猟を重ねるうちに超人的な力を入手。その力であらゆる猛獣を狩り尽くした危険なハンターだ。





GALAXY ANGEL



ドッキドキのスペースオペラ！

いよいよ発売目前となった、ファン待望のスペースオペラ「ギャラクシーエンジェル」。今回はSEGパートを大紹介。

宇宙空間でくり広げられるリアルタイムバトル！

エンジェル隊と仲を深める"ADVパート"は、ファンにとって気になるポイントだけど、やはり、最大の魅力は圧巻とも言うべき3Dで表現されたリアルタイムバトルだろう。敵と戦闘をくり広げる"S.L.Gパート"では、主人公タクトが儀礼艦エルシオールに搭乗し、エンジェル隊を指揮していくことになる。つねに戦況が変化し、エンジェル隊との信頼性が影響するという、リアルタイムバトルをひと足早くチェックだ。

新たな展開へ



◆SEGパート基本画面◆



勝利条件を把握しよう！

戦闘まえにはクリアー条件が表示される。おもに制限時間内に、敵艦隊の殲滅を目的とした条件がほとんどだ。



←オプション画面でもチェックできるぞ。

指示の的確さが戦況を左右する！

戦闘中はリアルタイムで、エンジェル隊からの戦況報告が入る。戦況を把握しつつ、画面右下のコマンドを使って戦いを有利に運ぼう。



エンジェル隊の状況をつねにチェック！

的確な指示を与えていくと、画面左下のパラメータアイコンが黄色く光る紋章機が出てくる。その紋章機は"必殺技"コマンドが使えるので、発動して敵を撃沈させよう。



←必殺技は敵艦に大打撃を与えられるので、積極的に使っていこう。



↑"攻撃"コマンドを選択すると、ターゲットを選ぶマップ画面に切り替わる。

←パッドで各機の状況をチェック。何もしなくても彼女らはオートで戦う。

搭乗機

エンジェル隊の搭乗機である紋章機は、パイロットのテンションにより動作する、未知のシステムによって起動する。5人のエンジェル隊には固有の紋章機があり、攻撃方法や装備など多彩だ。戦況を左右する彼女たちの紋章機の特徴をつかんで、リアルタイムバトルを勝ち抜こう。



ラッキースター：バランスの取れた能力を誇る、万能攻撃機。

カンフーファイター：巨大なワイ…ムを装備する、…

トリックマスター：大型レーダー搭載。スタ…トレンジ攻…が得意…

ハッピートリガー：GA機中、最大の…力を誇る。重武装の攻…

ハーベスター：防御…、修理を行う多機能サポート機。

いよいよ正式スタート！ つなげるまえにもう一度チェック！

Xbox Live 接続ガイド





ついに日本で始まるXbox Live。ベータプログラムで体験している人も発売日に買おうと思っている人も、03年1月16日が待ち遠しいよね！ 今回はXbox Live接続までを徹底ガイドしよう！

Xbox Liveスタータキット
- ボイスコミュニケータ
- 「頭脳対戦ライブ」
- 「ファンタシースターオンライン エピソード1&2」
- Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分

2003年1月16日発売 6800円（税別）

Xbox Liveに接続するのに必要なものってナニ？

北米では02年11月15日に正式スタートとなり、あっという間に15万ユーザーが登録した、Xboxだけのオンラインサービス Xbox Live。

マイクロソフトがネットワークを構築・管理しているので、ゲーム単位で接続方法が違ったり、人気ゲームの発売日に課金サーバーがダウンしたりとか、そういう心配はない。共通ID"ゲーマータグ"で管理されているから、登録処理は最初の一度だけ。異なるゲームをプレイしていても友だちがオンラインかどうかわかる"フレンドリスト"、ボタンひとつで対戦相手がすぐに見つかる"プレイヤーサーチ"、そしてXbox Live最大の特徴でもある音声によるチャットが可能な"ボイスコミュニケータ"と、これまで誰も体験したことがない新しいオンラインサービスとなっている。そんなXbox Liveを接続するには、どんなものを準備しておく必要があるんだろう？

Xbox Liveの準備 1 Xbox Liveスタータキット

Xbox本体には、最初からイーサネット端子がついているから、ここにLANケーブルをさすだけでいいんでしょ……というわけではない。03年1月16日発売予定の「Xbox Liveスタータキット」が必要だ。これには音声チャットをするためのボイスコミュニケータとXbox Live12ヵ月使用権が含まれている。13ヵ月目からは、別途Xbox Live使用料が発生するが、現時点では金額は未定。



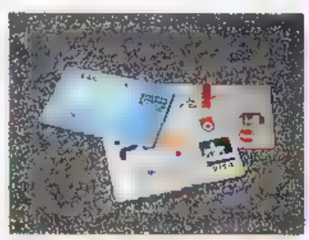
Xbox Liveの準備 2 クレジットカード

スタータキットを購入し、Xbox本体をXbox Live用にアップデートしたら、最初にXbox Liveへの登録作業を行うことになる。このとき、必要になるのがクレジットカード番号だ（VISA、JCB、マスターカード、アメリカンエクスプレスカードのいずれか）。これはコンテンツ使用料や13ヵ月目から発生するXbox Live使用料金を支払うときはもちろん、個人審査もかねたものになっている。原則、18歳未満（高校生以下）はクレジットカードを所有できないが、Xbox Live登録者（クレジットカード所有者）の家族であればXbox Liveの使用を認めているので、両親に頼んでクレジットカード番号を入力してもらおう（番号は入力したときしかわからないようになっている）。

"クレジットカード必須"ということに関しては、日本における普及率からするとちょっとハードルが高い印象もあるが、インターネットプロバイダと契約するにはクレジットカード必須のところが多い。当面は必須なので、Xbox Liveを楽しむのであれば用意しておこう。



↑ネットゲームの課金方法はWebマネーなどが一般的だが、Xbox Liveはクレカのみ



↑インターネットをはじめるからクレジットカードを作るという人も多い

Xbox Liveの準備 3 ブロードバンド接続

インターネットに接続できる環境であれば、どんな方法でもかまわない――というわけではない。そう、ブロードバンド接続であることが必須なのだ。

テレビなどでさんざん使われている言葉なので意味はわかると思うが、ようするに回線速度が速いインターネット接続のこと。現状、日本ではADSL、ケーブルテレビインターネット、そしてFTTH(ファイバー・トゥ・ザ・ホームの略。光ファイバー回線)でXbox Liveを楽しむことができる。音声データなど一度に大量データのやりとりがあるため、帯域幅の広いブロードバンド接続である必要があるのだ。一部ユーザーから「ISDN接続でもできた」という報告があったが、この場合は保証外。いまはつながっても今後つながらなくなる可能性も大いにある。すでにブロードバンド接続環境であれば、変更する必要はない。現状のプロバイダで問題なく接続できるはずだ。

エリアはどんどん広くなっている!

アナログ回線なら、さっそくブロードバンド接続に切り替えてみよう。

まずは、いまインターネット接続するのに使っているプロバイダのホームページをチェックしてみる。きっと「ADSLへの申込みはコチラ!」なんていうコーナーがあるはずだ。そこで変更できるかどうか調べてみる。ちなみに、以前はISDNからADSLへ切り替えると電話番号が変わってしまうことが多かったが、いまは番号そのままで移行できるようになった。

さて、サイトで調べてみた結果、「あなたの家までADSL回線が届きません」という結果が出るかもしれない。ADSLはNTTの基地局から遠くなればなるほど速度が遅くなり、最後は届かなくなるのだ(4～5キロでギリギリ)。しかし、毎月ADSL接続可能エリアは広がっているので、定期的にチェックしてみよう。とにかく早くXbox Liveを体験したいなら、CATVかFTTHも検討してみるといいだろう。

ブロードバンド普及はこれのおかげ! ADSL

先日の総務省発表でついに500万世帯を突破したADSL。申し込めばすぐにADSL接続が可能というわけではない。右の図にあるように、いくつもの手続きがあるので、ざっくりと20日前後はかかると思っていいだろう。また、ADSLはNTT基地局からの距離で回線速度が変わってくるが、接続できるギリギリのところでも数百キロbpsは出ているので、Xbox Live接続に関しては問題ない。

プロバイダのホームページをチェック
▼
"ブロードバンドコース"、"ADSLコース"などを選ぶ
▼
電話番号を入力する(しない場合もあり)
▼
ADSL開通可能 ▼ コースを選んで申し込む ▼ NTT局内工事 ▼ モデムをつないでADSL開通!
ADSL開通不可 ▼ ADSL開通まで待つ

現状使っているプロバイダからADSL接続に切り替えるまでの流れ。申し込むと何日ごろ開通しますという知らせがメールでくる。ADSLモデムとパソコン本体はLANケーブルで接続するので、パソコンにイーサネット端子がないのであれば、LANボードなどを買っておく必要もある。

フレッツADSL
http://www.ntt-east.co.jp/flets/
http://www.ntt-west.co.jp/flets/



Yahoo! BB
http://bbpromo.yahoo.co.jp/



テレビも充実 地域密着がうれしい! CATV

ADSLがダメだったら、ケーブルテレビを検討してみよう。家まで回線を引くことができるケーブルテレビ局を調べるには、ネットの検索サイトで「●●(地名) ケーブルテレビ」と調べてみるといい。出てこないようであれば、隣市の地名や県名などで再度検索してみよう。CATVへの切り替えは集合住宅だといろんな手続きが必要な場合が多いので、これも事前にしっかり調べること。

J-COM Broadband
http://www.jcom.co.jp/



↑ [illegible]COM[illegible]テレビ[illegible]J-COM Phone[illegible]電話サ[illegible]ビス[illegible]いる

まさに光の速さ!? 上りも下りも100M! FTTH

とにかく速さにこだわりたい! ということであれば、文句なしにFTTHだろう。NTT東西のBフレッツであれば、プロバイダの変更なしで光ファイバーにすることができ、USENなど光ファイバー専用プロバイダにすればさらに安くすることもできる。ただし、これもCATV同様、集合住宅だと管理組合の手続きが必要などといった手続きが必要になる。一戸建て向けとマンション向けで料金コースも異なってくるので、そこも十分にチェック!

BROAD-GATE 01
http://ftth.gate01.com/

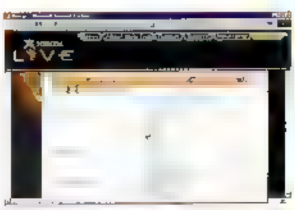


↑ [illegible]10[illegible]M[illegible]

ADSLモデムやルータの接続検証結果はここでチェック!

モデムなどの接続検証結果が公開された。検証済みプロバイダは利用者数シェアで約82.5パーセントをカバーし、接続機器は店頭販売上位40機種を検証している。中には機器の設定が必要なものもあるので、よく読んでおくといいぞ。

http://xbox.jp/live/ から"サポート"コーナーにある動作検証リストを参照。



↑この接続検証結果のページは2[illegible]間[illegible]更新される

Xbox Liveの準備 4 Xbox Live対応ソフト

当然のことながらXbox Live対応ソフトがないとXbox Liveを楽しむことはできない。スタータキットには『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』と『頭脳対戦ライブ』が入っているので、これだけで十分楽しいのだが、03年1月16日に同時発売される3タイトルもチェックしておこう!



← [illegible]

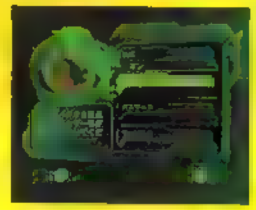
準備が整ったらXbox Liveにつなげてみよう!

PCとモデムの接続方法を確認!

ブロードバンド接続にもした、クレジットカードもある、スタータキットも買った! よし、接続するぞ……と、そのまえに、現状の接続機器をもう一度確認しよう。

右の図はADSLにおける接続方法の代表的なふたつの例を挙げてみた。パソコンとモデムをそのままLANケーブルで接続している人が多いと思うが、パソコンについているLANケーブルを外し、Xboxに付け替える必要がある。つなぎかえが面倒ではあるが、新たな出費はほとんどないのはオトク。

ブロードバンドルータがあれば、同時に複数台のパソコンでインターネットできるようになるので、これを使えば抜き差しする必要はなくなる。量販店などに行けば1万円以下(5000円以下も)のものが多数あるぞ。

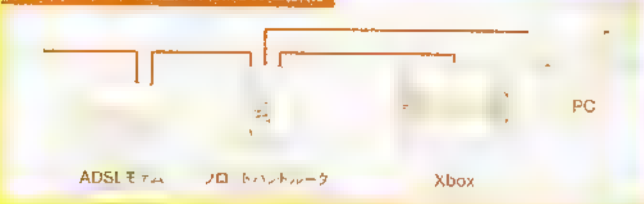


←Xboxとモデムを直結する場合は、PPPoE設定する必要がある場合も

モデムとXboxを直結



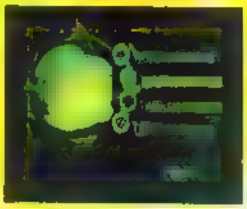
モデムからルータを経由してXboxと接続



ネットワークの設定からゲーマータグ取得まで

配線確認したし、これでバッチリ! あとはLANケーブルをさせばすぐに遊べるぞ! ……というわけではない。最初にXbox Liveへの登録作業があるのだ。

スタータキットを使ってXbox本体をアップデートすると、Xboxを立ち上げたときに出てくるメニュー項目に"Xbox Live"が増える。ここから、各種設定を行っていくのだ。とくに難しいことはなく、画面の指示に従って操作していくだけでいい。



←アップデート後のXbox設定画面。"Xbox Live"という項目が増えているよね?



1 ←"Xbox Live" [illegible] を選択。



2 ←"接続"を押すと自動設定 [illegible] 手動で設定する。



3 ←つぎにゲー [illegible] 選択して進む。



4 ←国選択にな [illegible] がらないことも。



5 ←マニュアルに [illegible] んでおくように。



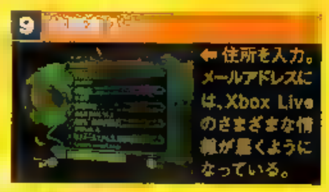
6 ←自分で考えたゲーマータグ名 [illegible] ておくといいぞ。



7 ←この利用番 [illegible] 備しておこう。



8 ←両親のクレ [illegible] たほうがいい。



9 ←住所を入力。メールアドレスには、Xbox Liveのさまざまな情報が届くようになっている。



10 ←Xbox Live [illegible] Xbox [illegible] うかの確認。



11 ←そして、最後 [illegible] ゲーマータグ名 [illegible] ければ"はい"だ。



12 ←"IDが有効 [illegible] 得は終了だ。

ゲーマータグQ&A

Q ゲーマータグは何個も作れる?

ゲーマータグを兄弟で別々に作りたいのですが、"新規ID"を選択すれば別のゲーマータグを作ることができるのでしょうか? また、その場合支払いはどうなるのでしょう?

A 1パッケージにつきひとつしか作れない

「Xbox Liveスタータキット」ひとつにつき、ゲーマータグはひとつしか作れないようになっている。利用番号を入力するのは、そのためだ。したがって、兄弟で別々のゲーマータグを持ちたい、というのであれば、スタータキットをもうひとつ買う必要がある。ゲーマータグはXbox本体に複数登録しておいてもオーケーだ。

Q フレンドリストに登録するには?

友だちもXbox Liveをはじめます。さっそくフレンドリストに登録するには、どうしたらいいのでしょうか?

A ゲーム中でもダッシュボードでも可能

友だちのゲーマータグがわかっているなら、Xbox本体の設定にある"Xbox Live"から登録可能。ゲーム中でもメニューから簡単に登録できる。

Q ゲーマータグ名は変更可能?

ゲーマータグの名前が何となく気に入らなくなったので変更したいのですが、これは可能でしょうか?

A あとからの変更はできません

住所やクレジットカードの変更はできるが、ゲーマータグの名前は変更は不可能だ。最初に決めるときに十分検討して決めるようにしよう。

実際にオンラインで遊んでみよう!

セットアップができたなら、同梱タイトルで遊んでみよう!

いきなり『ファンタシースターオンライン エピソード1＆2』でもいいが、気軽にXbox Liveの楽しさを体験してみるか……という意味で、最初は『頭脳対戦ライブ』で遊んでみるのがいいだろう。ボイスチャットがどれほど楽しいか、ぜひこれで実感してほしい。また、ベータプログラム限定のソフトだが、『リボルト』のネット誌上リプレイも掲載する。製品版の発売希望も多いが、どうなるかな!?



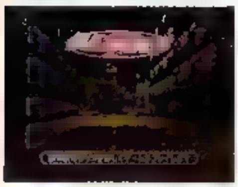
←『PSO』なら、いつでもオンラインにもたくさんの人がいる。



←ぜひ積極的に声を出していこう。音声チャットはマナーを守ろう。

『リボルト』の場合

Xbox Liveベータプログラム版で『リボルト』を初体験したユーザーが多いようだが、過去にドリームキャスト版が発売されている。これを遊んでいた人は、ベータに何としても当選したかっただろう。それくらい、じつはよくできているのだ。



←Xbox本体にCDをレコーディングしていれば、その曲が流れる。



➡ベータ専用版なので、オンラインでしか遊べない仕様になっている。

リボルト
オンラインプレイの
流れ















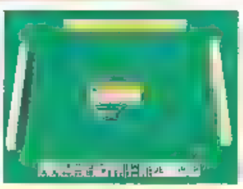


『頭脳対戦ライブ』の場合

定番テーブルゲームを4本収録した『頭脳対戦ライブ』。定番中の定番ばかりなので、スケールの大きなゲームばかりやったあとなど、ちょっと息抜きに遊ぶにはちょうどいいタイトルだ。地味ではあるが、息の長いものになりそう。



←オフラインで遊ぶこともできるが、CPU相手は寂しい。

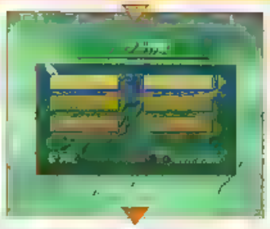


➡麻雀以外はふたりでの対戦となる。ランキングもあって楽しい。

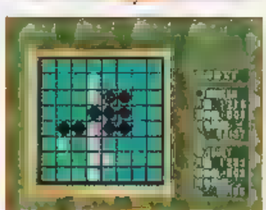
頭脳対戦ライブ
オンラインプレイの
流れ





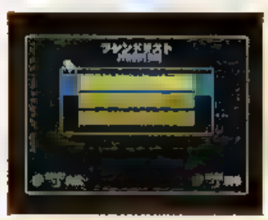












Xbox Live対応タイトルはどうなっているの？

Xbox Live対応のゲームタイトルは、同梱の2本を除いて正式に発売日が決定しているのは、スタータキット発売と同時に3本、2月に1本となっている。マイクロソフトの『MechAssault』はすでに北米で発売されているので、それほど発売時期がズレこむことはないと予想される。

これ以外は具体的な発売日はまだ決まっていないのが、ちょっと残念だ。せっかく始まったオンラインサービスなんだし、あんまりたくさん出ても遊ぶのに困るけど、月に数タイトルずつは出てほしいなあ、なんて思うけど・・・。ともあれ、具体的な発売スケジュールの発表を待とう



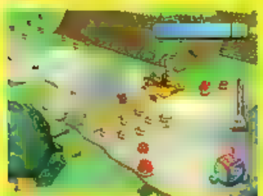
←サイトの発売スケジュール表でXbox Live対応ソフトが確認可能。

いちばん気になるのは『TFLO』！

Xbox Live対応タイトルは、下記の表が公式に発表されているものだが、中でもユーザーがいちばん気になっているのが「トゥルーファンタジー ライブオンライン」であろう。『ドラゴンクエストⅧ』を作っているレベルファイブが開発を担当しており、MMORPGということでその期待も大きい！



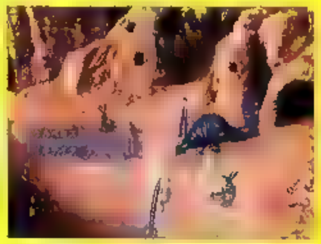
↑02年秋の東京ゲームショウで発表されて以来、具体的な続報が出てこないが……？



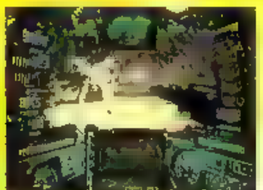
↑「リアルタイムSLG」サウザンドランド」はオンラインで対戦が可能だ。



←発売日が1ヵ月延期となった「マズルフラッシュ」。ユーザーの期待度は高い。



→スタンドアローン版(写真)も好調な「真・女神転生NINE」はどんなオンラインに？



↑「鉄騎」がオンラインになれば、究極のリアルロボット対戦が楽しめそう。



↑ネット上の同じ湖で釣りを楽しむ「フィッシング ライフオンライン」だ。



←わかりやすい簡単操作でロボット同士の対戦が可能な「MechAssault」。

Xbox Live対応予定ソフト発売表

[illegible]	
カプコン vs SNK2 EO	カプコン
ファンタシースターオンライン エピソード1＆2(※1)	セガ
頭脳対戦ライブ(※1)	マイクロソフト
ギリギリ乱闘パーティテレビ Whacked!(ワックト)	マイクロソフト
サウザンドランド	フロム・ソフトウェア
2003年2月27日発売予定	
マズルフラッシュ	ビクターインタラクティブソフトウェア
2003年春	
真・女神転生NINE ネットワーク対応版	アトラス
ぷらすぷらむ2	拓洋興業
フィッシング ライフオンライン	マイクロソフト
2003年予定	
トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト
Midtown Madness 3	マイクロソフト
MechAssault	マイクロソフト
発売日未定	
NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー
スポーツゲーム(仮題)	アスク
鉄騎オンライン(仮題)	カプコン
TOP ANGLER 2(仮題)	シムス
ライデンファイターズ エヴォリューション	セイブ開発
segaGT2002 オンライン(仮題)	セガ
SPIKEOUT XTREME(仮題)	セガ
キングダムアンダーファイア：ザ・クルセーダース	バンタグラム
GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア
HALO2	マイクロソフト
Project Gotham Racing 2	マイクロソフト
シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト
戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト
パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト
みらくるしょっと(仮題)	メディアリュウム
山佐Dig クロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント

※Xbox Liveスタータキット同梱

Xbox Liveを作ったのはこの人！

ジョン・トーマソン インタビュー

12月某日、Xbox Liveの開発を手掛けていたスタッフが日本に来ていますよ……という連絡をマイクロソフトから受け、さっそくXbox事業本部へ向かった。短い時間ではあったが、Xbox Liveの設計思想などを聞いてきた。



ジョン・トーマソン

ボイスチャットによって、相手はいつでもそこに！

開発当初からボイスチャットは入れる予定だったのでしょうか？

ジョン Xboxの開発は3年以上まえにスタートしているのですが、私の上司でもあるJアラードを中心にチームで考えたことは、ゲーム機というものはPCであってはいけない、ということです。オンライン機能がつくのであれば、なおさらキーボードやマウスは必要だという意見もありましたが、我々はそれは絶対によくないと思っていました。もっとも強力なゲーム機を作るんだという信念がありましたので、自然にボイスチャットという機能を盛り込むことになりました。敵や味方に対して、声でコミュニケーションが取れることによって、ゲームのおもしろさが何倍にもなるんです。

このボイスチャット機能をゲーム機に入れることは、我々の夢でもありました。私は知人らを自宅に集めて『HALO』などで遊びます。このとき同じソファーに座っていっしょに遊んでいるわけですが、この感覚をXbox Liveで実現できたと思っています。地球の裏側にいても、すぐそこにいるように思えるのです。

みんなはどんなふうにXbox Liveを楽しんでいる?

この原稿を書いている時点で、Xbox Liveベータプログラムが始まって3週間ほど経過している。ベータ期間中は、『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』と『頭脳対戦ライブ』、そしてベータ期間だけの『リボルト』の3タイトルで遊ぶことができるのだが、みんなどんなふうに遊んでいるんだろう? と、しばらくそれぞれのタイトルをじっくりとのぞいてみた。

まず驚いたのが、思っていた以上にみんなボイスチャットをしている、ということ。また、あるユーザーに聞いた話では、「最近は『PSO』のロビーで人を集めて、『頭脳対戦ライブ』の麻雀になだれ込む、っていうパターンが多いかな」と、じつにXbox Liveらしい(?)遊びかたをしていて、ちょっとビックリ。Xbox Liveだとほかのゲームから自分がやっているゲームへ誘うことができるので、こういったこともスムーズに行えるのだ。やっぱりXbox Liveはすごい!



←この封筒マークが「ほかのゲームに誘われていますよ」だ



→承認してそのゲームを立ち上げれば、自動的にすぐ対戦となる

相沢浩仁編集長



ブロードバンド&ハードディスク&Xboxのパワーは本当に快適で、もう戻れない。友人とのボイスチャットも超楽しい。あとは『TFLO』のすばらしさを日本中のゲームファンにいますぐ伝えて300万台をめざそう!!

コブラ小林



まだしゃべるのがちょっと怖いかもと思っているあなた、「こんにちは」から始めてください。Liveの世界が変わってくるはずです。もっと音声チャットが認知され、みんなで楽しくおしゃべりできれば、と思うのでした。

にっし～



リアルな麻雀でいつも編集部員を負かしている雀豪としては、『頭脳対戦ライブ』の麻雀が最高。まったりしながら「昨日の●●は観た?」「まだ飯食ってないや」なんておしゃべりしながら遊ぶのがたまりませんな～。

ムネタツ



『PSO』で文字チャットしている人に対して、"声"で話しかけるとちゃんと声で返してくれる。みんな、じつは話したくてしょうがないのかも! 仲間になった人は、より親近感が増す感じがする。もう後戻りできん。

加藤政樹



とりあえず『PSO』をプレイ。すると、いきなり知らない人の声が! 衝撃的&感激。「こんにちは!」も文字と声では感激の度合が違いすぎ。しばらく仕事が手につきません。どーしてくれる、マイクロソフト(笑)。

古屋陽一



ボイスチャットは恥ずかしかったけど、慣れてくるとっても楽しい。『PSO』初心者の僕は、遊びかたを教えてもらいました。唯一の欠点はお家ではブロードバンド環境が整っていないから遊べないこと(グスン)。

ユーザーの反応は?

ファミ通Xboxの読者でベータプログラムを体験している人たちに、使ってみての感想を聞いてみた。

「ボイスチャットの様子をDVDにして、ファミ通関連雑誌の付録としてつけてみるのはどうでしょうか? Xbox Liveに興味がない人たちにXboxではこんなこともできるよ、と見せてあげられるし」(モバイルで参上!! Hagさん)

「ボイスチャットかなりいい感じです。会話にラグがあるので受け答えがうまくいかなかったりしますが、それらを差し引いてもかなり便利です。でも、どうせならメール機能もつけてほしかった気もします。ほかのゲームから誘うのに、文面が必要な場合もありますので」(nitoronさん)

「ブロードバンド環境とクレジットカードのふたつの契約を、一括してできるような仕組みを提供することはできないでしょうか? これが実現できれば、Xbox Live導入の敷居は格段に低くなると思います」(marble)

「ボイスチャットはオンラインゲームの常識を覆すだけのインパクトと利便性があり、とてもよいですね。チャット専用のサーバーがあると、さらに便利かも。待合せとかできないから、『PSO』で集まってほかのゲームに行ったりするんでしょうね」(TATSLOさん)

ユーザーにとって、平等な場所であるために

Xbox LiveはPCのインターネット網とは分けたものになっていますが、これはセキュリティー以外の理由もあるのでしょうか?

ジョン Xboxでオンラインサービスを始めるにあたって、我々にはふたつの選択肢がありました。ひとつはふつうにインターネット網を使って、あとはユーザーもソフトメーカーも好きにしていいよ、というものと、マイクロソフト自身が投資をしてサービスを提供する、という方法です。

もっとも重要だと感じていたのは、ゲーマーにとって平等な場所を作るということです。そこに不公平があってはいけません。オープンソースにしてしまうと、ハッカーのような人たちがズルをしてゲームを有利に進めるかもしれません。そのためにも、いまのXbox Liveのようなネットワークを構築する必要があったのです。

北米では、Xbox Liveのために ブロードバンドに切り替える!?

――北米では11月にXbox Liveが正式スタートしました。

ジョン 正式スタートの日はとても楽しい日でした。自分はマイクロソフトに入社して13年になり、これまでもいろんなプロダクトのスタートを見てきました。Windows95のときもかなりエキサイティングでしたが、Xbox Live開始日はこれ以上の興奮でした。

正式スタートしてから、何らかのトラブルが起こった場合を想定してスタッフをオフィスに集めていたのですが、何も問題は起こらず、我々は24時間パーティーをしていた、という結果になりました(笑)。

今後、Xbox LiveはXboxユーザーのあいだでどれくらい広まっていくのでしょうか?

ジョン アメリカでは、Xbox Liveをしたいからブロードバンドにしたというユーザーがたくさんいます。Xboxがブロードバンドの普及を牽引しているのです。

日本でもかなり早いスピードでブロードバンドが普及しているようですし、Xboxユーザーのブロードバンド率も高いと聞いています。XboxユーザーのXbox何パーセントがXbox Liveに接続するのか、むしろ我々も知りたいぐらいなのですが、少しでも多くのユーザーがプレイしてくれることを期待しています。

オンラインで遊ぶまえにやっておくべきこととは!? 「PSO」の基礎をみっちり伝授!



PHANTASY STAR™ ONLINE ファンタシースターオンライン EPISODE I&II

ボイスチャットが加わり、「声によるコミュニケーション」という未体験ゾーンへ突入するXbox版「ファンタシースターオンライン」(以下、「PSO」と略)。眠れない冒険の日々は、もうすぐそこに!

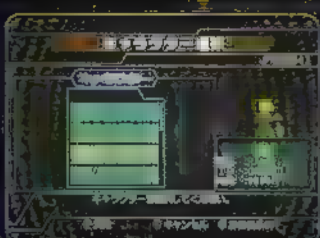
タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード1&2
発売元	マイクロソフト
ジャンル	ネットワークRPG
発売日	2003年1月16日発売予定(Xbox Liveスターターキット同梱)
価格	6800円(Xbox Liveスターターキットの価格)
開発	セガ/ソニックチーム
スタッフ	プロデューサー [illegible]
プレイ人数	[illegible]
その他	対応周辺機器 USBキーボード対応

CHARACTER CREATE キャラクターを作らなければ始まらない! 12種類の職業&種族をチェック!

Xbox Liveのスタートとなる2003年1月16日は、Xbox版「PSO」の冒険の始まりの日でもある。他機種でやり込んだ人は当日を待つだけだが、なかにはXbox版がはじめてというビギナーも少なくないだろう。今回は旅立つまえの心得として、オンラインプレイに向けて知っておきたい「PSO」の基本知識を紹介しよう。「PSO」を始めるにあたって、もっとも重要なのがキャラクタークリエイト。右の流れのような優れたカスタマイズ性のおかげで、無限ともいえる組み合わせから作り出すキャラクターは、おそらくオンライン上にふたりと存在しない。冒険中はもちろん、交流の場となるビジュアルロビーでも自分の分身として表示されるので、愛着がもてるように作ることが何よりも大切なのだ。

1ゲーマータグにつき、最大12キャラクターまで作れる

Xbox Liveの共通IDとなるゲーマータグだが、「PSO」では4ヵ所まで登録できる。ゲーマータグがひとつあれば全12職業分のキャラさえフォローできるのだが、足りない場合は同じタグを追加登録しよう。4ヵ所使用すれば、最大で48人作ることが可能だ。



◆ゲーマータグ→モード→キャラという順番で選択していく

セーブデータはハードディスクのみにセーブされる

「PSO」のすべてのデータはメモリユニットではなく、本体のHDDに保存される。そのため、友だちの家でオフラインマルチモードを遊ぶ場合は、メモリユニットにデータを"移動"して行う。再びセーブするときは、本体にデータを"移動"する必要があるぞ。



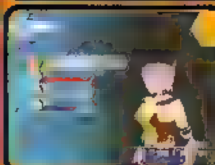
◆メモリユニットのデータはオフラインマルチ以外では読み出せない

キャラクタークリエイトの流れ



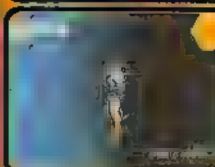
職業

まずは戦闘スタイルによってハンター、レンジャー、フォースを選び、さらにヒューマン、ニューマン、アンドロイドの種族から決定する。詳しくは、次ページのイラストや説明を参考にしよう。



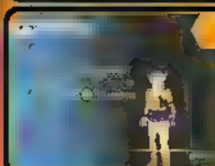
パーツとカラー

フェイス(表情)、ヘアー(髪型、髪の色)、コスチューム、スキンカラー(肌の色)を既存のパーツから選択していく。ヘアーとコスチュームだけは、あとからドレッシングルームで変更も可能。



プロポーション

X軸Y軸を動かして、画面上で変化を見ながらプロポーションを決定する。身長による性能差はないが、男性(とくにアンドロイド系)は長身、女性はいわゆるちびキャラが好まれる傾向がある。



名前

使える文字は半角英数か半角記号のみで、ひらがなやカタカナは使えない。名前が決まると、自動的にセクションIDが決まる。これはアイテムの出現率やマグの変化に関係する重要な要素になる。



ボイスエフェクト

Xbox版ならではの新要素。Xboxボイスコミュニケータを使用する場合、好みの音声を5種類まで登録できる。登録した音声は、オンラインモード中にメニューのチャット→ボイスで変更可能だ。

Hunter ハンター

そこそこ万能で 初心者向け

遠距離からはハンドガン、至近距離では剣による連続攻撃といろいろな戦いかたができるハンター。その最大の魅力は、大剣とよばれる自分の身長ほどの剣を振り回して、複数のエネミーをまとめて斬ることだろう。

高いHPと防御力は接近戦のためにあるといってもよく、オンラインでは切り込み隊長として、またパーティーの盾役となって最前線で活躍する。オフラインでも生存率の高さは同様。持ち前の攻撃力を生かせば短時間でエネミーをせん滅できるため、多少の乱暴なプレイも簡単にカバーできてしまう。「PSO」の基本を学ぶなら、やはりハンターから始めるのがいちばんだ！



←剣を使った連続攻撃こそがハンターの真骨頂！



←HPが高いのでボス戦でも有利に戦えるぞ。

HUmar ヒューマー
攻撃力と命中率が高く、ピンチのときは回復テクニックまでを使いこなす万能ハンター。初心者にももっともオススメのキャラクターだ。

HUnewearl ハニューエル
ヒューマーに比べて攻撃力は落ちるが、その分テクニックに優れた魔法戦士系のハンター。多彩なコスチュームが選べるのも魅力のひとつ。

HUcast ヒューキャスト
テクニックが使えない代わりに、12キャラ中最強の攻撃力を誇るアンドロイドハンター。特化した能力は、チャレンジモードで本領発揮する。

HUcaseal ヒューキャシール
レンジャークラスの命中率を持ち、剣と銃のどちらでも戦える女性アンドロイド。テクニックが使えない分、トラップを駆使して戦おう。

Ranger レンジャー

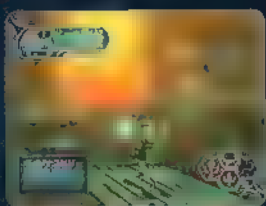
遠距離からの攻撃！ 中級者向け

高い命中率を生かして、遠距離からエネミーを狙い撃つスナイパー、それがレンジャーだ。その最大の特徴は、ハンドガン以外に長射程のライフル、広範囲用のショットガンなど、すべての銃器を扱えること。ただし、HPや防御力ではハンターに及ばないため、正確な操作によるヒットアンドアウェイが戦闘スタイルの基本となる。

オンラインでは後方からパーティー全体を見渡し、援護役として活躍する機会が多い。その分、射撃が役立つボス戦ではハンター以上の活躍を見せる機会も少なくない。つねに冷静な判断力が要求される職業なので、ある程度ゲームに慣れてからプレイしてみよう。



←レーダーでつねにエネミーの位置を確認しよう。



←安全な位置から狙い撃つのが、生き残るコツだ。

RAmar レイマー
12キャラ中最高の命中率は、スナイパーと呼ぶにふさわしい能力。回復や補助テクニックも使いこなせれば、サポート役として完璧だろう。

RAmarl レイマール
テクニックに優れているだけでなく、レイマーよりも全体的にバランスがいい万能タイプのレンジャー。女性キャラなので人気も高い。

レイキャスト
レンジャーでは攻撃力が突出しているが、テクニックがないためオフラインでの苦戦は必至。より慎重なプレイが要求される。

レイキャシール
防御力が高いこと以外は、レイキャストとほぼ同じ能力を持っている。アンドロイドとはいえ、愛らしい外見であることが人気の秘密なのであろうか？

Force フォース

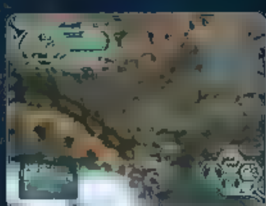
テクニックを使いこなせ! 上級者向け

高レベルテクニックによるド派手な攻撃は、フォースだけに許される特権！ エネミーの属性に合わせて攻撃テクニックを変える"知識"、少ないHPを補うため回復&補助テクニックを駆使する"技"など、ほかの職業以上に必要なものは多いが、やりごたえは十分だ。

オンラインではその傾向がさらに強く、"経験"を積んだフォースによる的確なサポートは、最前線で戦うハンターにとっては何よりも心強い。最高難度のアルティメットモードでは、フォースの補助テクニックなしでは冒険が困難になるほど、重要な存在になる。知識、技、経験を必要とするフォースを極めれば、上級者の仲間入りだ。



←エネミーの苦手な属性を知っておくと有利に戦える。



←HPの低さが最大の弱点。ボス戦では、油断は禁物!?

FOmar フォーマー
テクニックを主体にしながらも、高い攻撃力を生かせば接近戦もできる万能タイプのフォース。フォースでいろいろ試してみたい人向き？

FOmarl フォーマール
高いHPと防御力に優れている。接近戦も可能なフォース。武器攻撃では独自の攻撃モーションが多く、変化に富んだ戦いかたができるぞ。

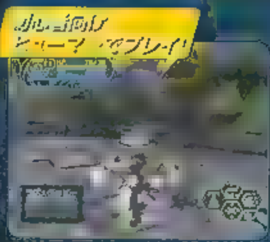
フォニューム
[illegible]の状態からくり出される強力攻撃テクニックは超強力。見た目こそイロモノ系だが、フォースとしての能力は最強クラスといえる。

フォニュエール
フォースとしての能力はもちろん、その愛らしい外見こそが最大の魅力のキャラ。攻撃力は最低クラスなので、テクニック主体で戦おう。

OFFLINE GAME

オンラインのまえに、オフラインでゲームのコツをつかんでおこう！

キャラクターが決定したら、いよいよオンライン！……といきたいところだが、まずはオフラインモードのエピソード1でゲームに慣れることから始めよう。ここで操作方法やルール、戦いかた、アイテムの使いかたなどの基本をマスターして、オンラインの世界に旅立つのだ。



↑テクニックが使える分、[illegible]ロッドよりも有利

1 シティの街並をチェックしよう

ゲームは宇宙船パイオニア2の責任者、タイレル総督の部屋から始まり、活動の拠点となるシティへ移動する。シティ内には、武器、防具、アイテムの売買をするショップ、体力を回復できるメディカルセンター、仕事を紹介するハンターズギルドなどがある。



↑総督から[illegible]についての説明を受ける。

2 持ち物をチェック！冒険に必要なものは？

ヒューマーで始めると、セイバー、フレーム、マグの基本装備とモノメイト4コ、モノフルイド4コの回復アイテム、それに300メセタ（お金）を持っている。この状態でも安心して冒険に出られるのだが、不安な場合は体力回復用のモノメイトを買っておこう。なお「PSO」では、武器防具は拾ったもので強化していくことが多い。そのため、序盤は回復アイテムにお金をかけたほうが安心して冒険ができるぞ。



↑[illegible]チェックルーム[illegible]けておこう。



➡最初の森の[illegible]にはエネミーがいない。様子見もアリだ

とりあえずこのアイテムは買っておけ！

モノメイト	体力を70回復させる。序盤はとにかくこれにお世話になる。
モノフルイド	テクニックポイントを70回復させる。テクニックを使うようになったらこれも必須。
テレパイプ	転送ゲートを作る。冒険中、これを使えばシティへ戻ることができる。ダンジョンに戻るとゲートは閉じる。

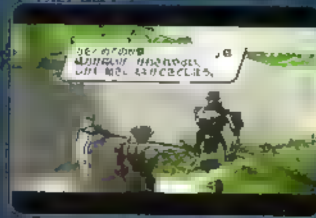
3 はじめにハンターズギルドでクエストをプレイ！

ハンターズギルドで紹介している仕事は通称クエストと呼ばれ、クエストを達成するとその報酬としてメセタがもらえる。また、クエストによっては本編では明かされない外伝的なストーリーが描かれる場合もあり、単なるお金集め以上の意味を持っている。

クエストのもうひとつの利点としては、NPC（ノンプレイヤーキャラクター）の存在もあげられる。NPCはこちらよりもレベルが高いことが多く、いっしょに戦うと心強い存在となるぞ。とくに序盤のクエストはNPCが基本を説明してくれるので、チュートリアルとしての意味合いも大きい。クエストで慣れたら、本編ストーリーに挑もう。



↑ギルドカウンターで[illegible]するクエスト[illegible]



↑最初のクエストでは、ヒューキャストの[illegible]といっしょに行動することになる。

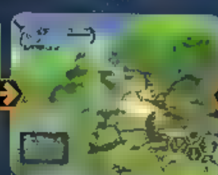
4 3回連続攻撃を覚えよう！

剣や銃、杖などの武器攻撃は、攻撃ボタンをタイミングよく押すことで3回まで連続攻撃ができる。銃以外は攻撃モーションが変化して見た目にもカッコイイのだが、じつは2発目、3発目の攻撃は命中率がアップしている点に注目しよう。1発目ではなかなか当たらない攻撃も、3発目の攻撃ではほとんど外すことはなくなるくらい、劇的に命中率が変化するのだ。

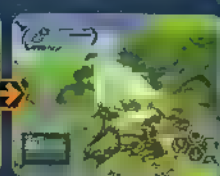
ボタン連打では連続攻撃にならなかったり、武器を変えるとタイミングが変わったりと最初のうちは難しい。この3回連続攻撃を意識することなく自然に出せるようになったら、もう一人前のハンターと呼べるかもしれない。



↑ヒューマーのセイバー攻撃は上段斬りから始まる。



↑2段目は突き。1段目が終わる直前にボタンを押す。



↑3段目は大きく斬り上げてフィニッシュ！

オンラインデビューに向けての心得

見ず知らずの人とうまく遊べるのだろうか？　そんな不安を抱えているビギナーは決して少なくないはず。じつは知らない人との冒険に不安を感じるのは、どんな熟練プレイヤーでも同じだったりする。でも、すぐに気づく。いっしょに遊んでいる人が同じXboxユーザーで、同じ時間に別の場所で遊んでいるだけの「PSO」好きだということに。勇気を出して声をかけてみよう。相手だって返事をしてくれる。それがオンラインゲームの世界なのだから。





積極的に声を出していこう

せっかくのオンラインなのだから、声をかけあったほうが楽しくプレイできる。これはボイスチャットに限らず、キーボートの会話でも同じだぞ。



わからないことは先輩に聞く

目の前にいる人から攻略法を伝授してもらえるのは、ネットゲームならではの魅力。雑誌や攻略本に書いてない秘密情報が聞けることがあるかも!?



他機種版との違いは何？

「PSO」は、これまで2000年末に発売されたドリームキャスト版から始まって、Windows版、ゲームキューブ版と発売されてきた。このXbox版はほかの機種とどのあたりが違うのだろうか？

ここでは、Xboxならではのスゴい(?)ところを紹介しよう。

① 基本的にはGC版と同じ

基本はゲームキューブ版の『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』と同じと言っていいだろう。全体的なゲームバランスはもちろん、グラフィック処理などもゲームキューブ版と同等のものになっている。



⬅ゲームキューブ版「PSO」の画面。Xbox版もこれとほぼ同じ内容となっている。

② 5.1chサラウンド対応

Xbox版をプレイしていて、いちばん驚くのがこの5.1chサラウンドだ。ダンジョンでは「あ、こっちに敵がいる？」と音の方向で敵のいる場所がわかる。いちばんXboxらしさを感じる部分。ぜひ5.1chのスピーカーでプレイして、この感動を味わって欲しい。

③ ロビーアクションが簡単に

ロビーでアピールするためのロビーアクションは、これまではキーボードがないとできなかった。Xbox版では、コントローラーの操作でできるようになったぞ。



⬅キーボードを使わなくても、コントローラーだけでロビーアクションできるのはうれしい。

5 敵に遭遇！―無理をせず1匹ずつ倒そう！

主転送装置から惑星ラグオルに転送されたら、画面右上にあるレーダーに注目。ここにマップの形や自分の現在位置、周囲にいるエネミーの動きなどがすべて表示される。各エリアでは全体マップの形は変わらないのだが、ワールドクエスト以外の通常冒険の場合、毎回ランダムでスタート位置が変化する。傷ついたらいつでもシティに戻れるように、スタート地点と自分の現在位置はつねに把握しておこう。

エネミーのいる部屋に入ると、いよいよ戦闘開始！ レーダーを見ていればわかるが、ほとんどのエネミーは自分に向かって移動してくるため、モタモタしているとすぐに囲まれてしまう。そのまえにエネミーを1体ずつ、3回連続攻撃を使って倒していこう。もしも囲まれてしまったら、いちど退くことも大切。部屋の外に出ればエネミーはもとの位置に戻っていくので、再び1対1の状態にもちこんで戦おう。



[illegible]エネミーの位置となる。



⬅エネミーに囲まれたら部屋の入り口まで引き返す。



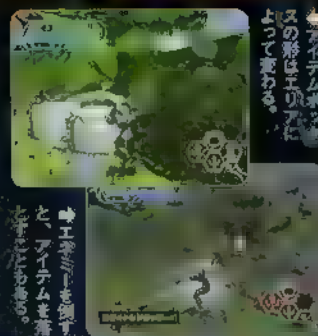
➡初期状態ではBボタンでモノメイトが使用できる。



➡正面のほうが狙いやすい。クセをつけよう。

6 アイテムを回収していこう！

アイテムの入手方法は2種類。ひとつめは、ラグオルの各所にあるアイテムボックスから入手する方法。武器やテクニックでアイテムボックスを破壊すると、中に入っているアイテムが出現する。もうひとつは、エネミーを倒して入手する方法だ。どちらの場合でも、ハード、ベリーハードと難易度を上げていくと、ショップには売っていないレアアイテムと呼ばれるものを入手できる可能性がアップする。



⬅アイテムボックスの形はエリアによって変わる。

➡エネミーを倒すと、アイテムを落とすこともある。

7 シティに戻ったらアイテムを整理！

アイテムは、装備品を含めて最大30コまで持てる。冒険中は頻繁にアイテムを入手できるので、全エリアをまわるまえにアイテムがいっぱいになってしまうことも多い。いらないアイテムは捨ててもいいが、序盤はマメにシティに戻ってショップに売ってしまおう。そのお金でモノメイトやテレパイプを買って、再びラグオルへと向かおう。

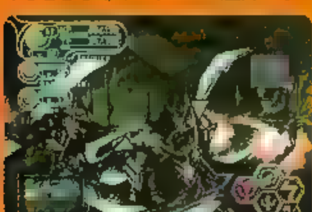


↑ゲームに慣れてくれば、回復アイテムは現地調達で間に合うようになってくる。

➡ 次号はいよいよオンラインの世界へ！

かといって先輩を頼りすぎない

楽しい冒険がしたくてオンラインするのは、相手だって同じ。あまりにしつこい質問や、説明書を読めばわかるようなことを聞くのはマナー違反だぞ



ネットには"いろんな人"がいる

すべてが思いどおりにいかないのも、またオンライン。なかにはマナー違反の人もいるかもしれない。気持ちを切り替えて、つぎの出会いに期待しよう。



迷惑なプレイって何？

ひとりで勝手に進んでエネミーを倒したり、アイテムをひとり占めするなど、ひとりよがりのプレイは嫌われて当然。相手のことを考えてプレイしよう。



基本的にはいい人ばかり！

親切にされてうれしかったから、ほかの人にも親切になれる。「PSO」のコミュニティはそうやって作られていくもの。楽しく冒険したいのは全員同じなのだ。



キャラクターと攻撃パーツにスポットライト！

ゲームの顔である登場キャラと攻撃時の主役となる攻撃パーツの詳細をチェック。

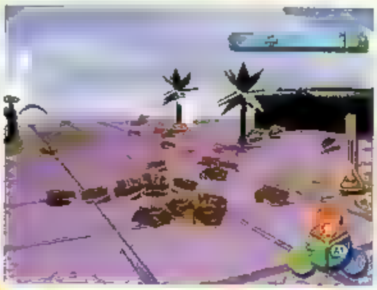
タイトル	サウザンドランド
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	2003年1[illegible]月16日発売予定
開発	フロム・ソフトウェア
ジャンル	フィールド育成ストラテジー
価格	6800円（税別）
関係者	プロデューサー [illegible]
[illegible]	30ブロック以上
その他	



Thousand Land

愛くるしいチビキャラ、デカキャラがリアルタイムで動きまくる!!

未来世界の仮想ゲーム"ジオスレイト"内で"自分だけの庭"を作って対戦するこのゲーム。作成時、バトル時双方で活躍するチビキャラと、バトル時のカギとなるデカキャラの新情報を公開。



➡マップ作成時、チビキャラたちがストライキ。地面に埋まってます。

"APO(アポ)"のカラーが選べる！

チビキャラ"APO"は、マップ作成(コンストラクション)時にもバトル時にも活躍する。これまで黄色いタイプばかりを紹介していたが、じつはさまざまなカラータイプが存在することが判明。



⬅単なる色違いから迷彩まで。自分好みのAPOをチョイスしてスタート！

新たな"TELA(テラ)"を確認！

バトル時に自軍領地内に召喚、圧倒的な攻撃力で敵陣地を蹂躙する"TELA"のニュータイプも公開しよう。絶大な攻撃力を持ちながら、その扱いは非常に難しく、味方をも巻き込んだりまったく行動を起こさなかったりというワガママぶり。こんな特徴は、いかなるTELAにも共通のもの。どのTELAがどんなワガママぶりかを把握したうえで適所に配置するのが、名プレイヤーの必須条件となるのだ。

アッパーダック

口から高熱の炎を発するファイヤーブレスが強力。空中にいるAPOを狙う習性を持つため、高空からの降下部隊の天敵となるのは間違いない。

口から吐き出す強烈ファイヤー

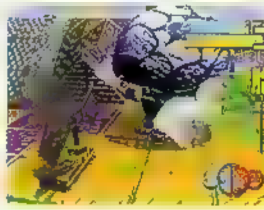


➡APOたちが群で襲いかかっても、高熱のファイヤーブレスで瞬時に殲滅。強い！

ナイトウォーカー

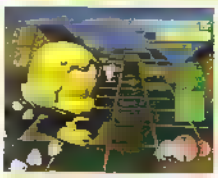
昼間はただのグウタラTELAが、夜になると活発に動き回る。名前が示すとおり、夜行性。とは言っても、昼間もまったく脅威じゃないわけではない。

コイツはキノコ？胞子アタックだ



⬅キノコ頭から湧き出しているのは胞子。周囲のAPOや攻撃パーツが大ダメージを！

サンダーブレス



舌先に電気を溜めて放出する攻撃を得意とする。電気に強いAPOを立ち向かわせれば……？

意外にキュート？しかし正体は……



⬆➡見た目はちょっとかわいいが　口を開けると……。

ビッグフェイス

非常に頭が重いので、みずからの腕で支えている。マヌケそうだが、体の堅さは一級品だ。



重く大きい頭だがハードボディだぞ



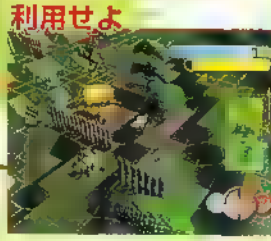
⬅⬆頭を手で支えながら移動。攻撃時にはその頭をドスン！

勝つために？見せるために？こんなマップも作れちゃう！

ここでは、マップの作成例をほんのちょっとお見せしちゃおう。バトルを考えれば、効率的にパーツやトラップ、地形障害を配したマップであるのは当然なのだが、Xbox Liveによる対人戦を考えると、単純に相手の度肝を抜くようなマップがあってもいいかも。すなわち、外観のみを重視したマップ作りだ。



自然(?)の要害を利用せよ

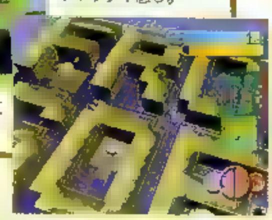


⬆➡山がちに地形を作り、効果的にパーツを配置。

効果的なワナを仕掛けるべし！



⬅中央の流砂が何ともイヤラシイ感じ。



➡"フロム・ソフトウェア"文字のマップで敵を出し抜け

バトル時の防衛はお任せ! 武器パーツのアレコレ

ここからは、バトル時の主役のひとり、"武器パーツ"の具体的な性能の一部を紹介。コンストラクション時の配置ひとつで、これらの生き死には決まってしまう。相手の進軍ルートを読んで効果的に配置する"イヤらしさ"が必要だ



APOが搭乗しパーツを作動

←武器パーツを発動させるには、基本的にはAPOの搭乗が必要となる。見てくれ、この勇姿を!

"開発"で武器パーツに"属性"をつけて攻撃力UP!!

コンストラクション時に"属性"のついた木の実を倉庫に貯蔵。バトルを行い、その倉庫が壊されずに残れば、メニュー画面でそれをパーツにつけることにより、パーツに属性を付加させることができる。これを"開発"と呼ぶ。属性は火、水(氷)、木(毒)、金(電気)が存在。



←成った木の実を、せっせと倉庫へ運ぶ。



←貯めた木の実をメニューでパーツに付加。



←左から金、火、水、火の属性攻撃が!

目を回して撃退? スピンボード

ゴキブリホ○ホイのようなトラップ型のパーツ。これにかかったAPOは、中でグルグルと回され、出されたときにはフラフラ。バッタリ倒れて進軍できなくなってしまう。



APOを捕獲! 回せ回せ!

←↑キャッチ&シェイク。フラフラAPOの頭には、ミニAPOがピヨピヨと回る。

周囲の敵を一掃 オールレンジショット

敵APOが近づくと、自動的に発動するパーツ。四方八方に矢を放ち、近づくAPOにダメージを与える。プスプスとAPOに矢が刺さるサマも描写されるので必見。味方APOの搭乗を必要としない点がうれしい。まさにトラップ。

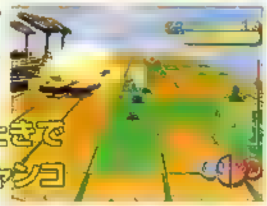


近づく敵には矢の雨を!

←棒のような本体が傘状に開き、周囲に矢の雨を降らせる。近くのAPOは矢だらけに。

地獄のハエたたき キラースマッシュ

これも敵APOが前方を通ることにより、そこめがけて巨大なハエたたきがAPOを潰してしまう自動発動パーツ。一撃でペチャンコになってしまう姿は物悲しくもユーモラス。味方のAPOが巻き込まれぬよう、進軍ルートに工夫を施したい。

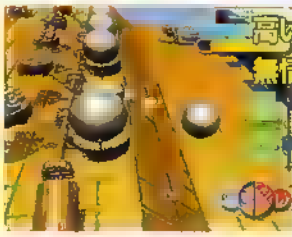


➡前を通りかかるAPOを見逃さない。突然、板がAPOを潰しにかかる。ご愁傷サマ～。

巨大ハエたたきでAPOペッチャンコ

岩につぶされペッチャンコ ロックフォール

これまた自動発動のパーツ。前方を通りかかるAPOに向かって巨大な鉄球を転がして、そのAPOを潰してしまう。高所に配置しないと威力が発揮できない、などの制約がありそうなので、配置場所に注意したい。鉄球が転がる場所を下り坂の溝状にするとどうなるんでしょう?

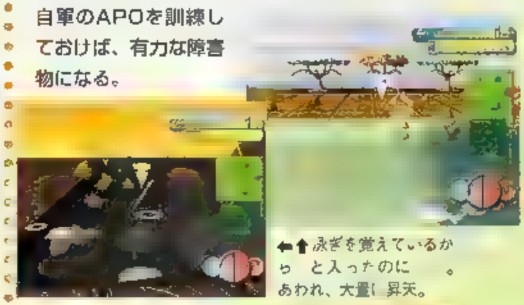


高い場所から無情の鉄球攻撃

←坂の下を通るAPOを鉄球が襲う! この鉄球は、いったいどこまで転がっていく?

しびれさせて昇天 ショック

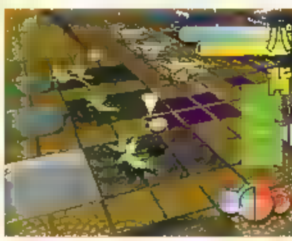
立体構造物ではない、陣地の上に敷いておくように配置するパーツ。一見するとただの池なのだが、APOが泳いでいくとそれは電気の池。コンストラクション時に電気耐性の訓練をしていないAPOは、つぎつぎとあの世に旅立ってしまう。自軍のAPOを訓練しておけば、有力な障害物になる。



←↑泳ぎを覚えているから と入ったのに 。あわれ、大量に昇天。

敵味方区別しない食人(?)植物 ヘルバスキュー

パーツは、コンストラクション時に"建設"によって作られるものだが、これは植物なので育成しなければならない、異色のパーツ。近づいたAPOをパックリとくわえて、背後へと放り投げてしまう。背後にダメージを与えるパーツやトラップを仕掛けておけば、その効果は絶大だ。



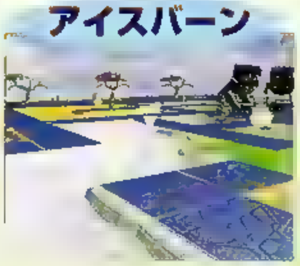
パクリとくわえ背後にポイッ!

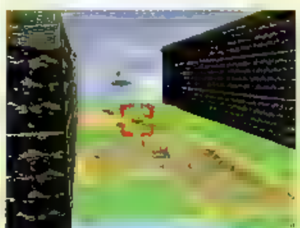
←植物なので、敵と味方の区別をしてくれない。自軍の進軍ルート付近に配置しないように。

水系障地パーツ アイスバーン、ポイズン、マグマ

一見してただの池……でも何でもないのは自明。しかしおバカなAPOはつぎつぎと突入しては帰らぬ人となってしまう、そんな障地パーツが右の3種。凍らせられたり、中毒死させられたり、燃やされたり。コンストラクション時に訓練しておくことで、避けて通ったり、忍者のように"水蜘蛛"を履いて水上を歩いて渡ったりしてくれる。

アイスバーン

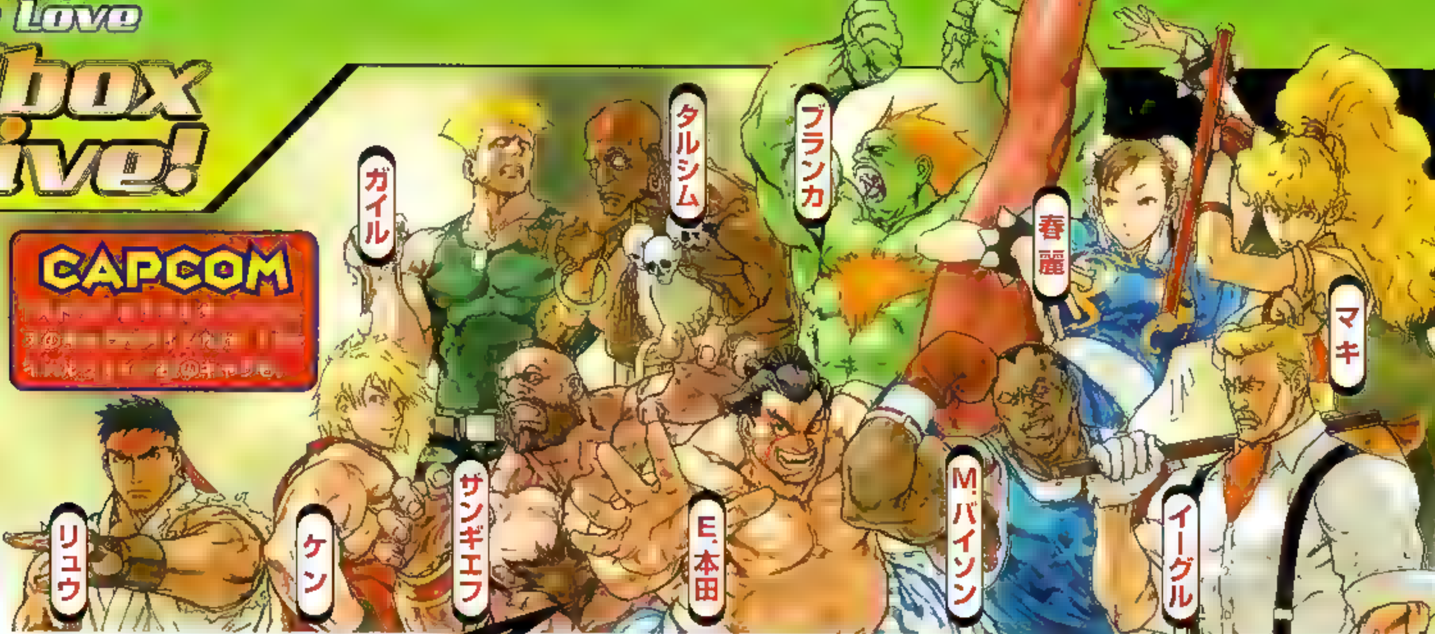




ポイズン

マグマ





総勢48キャラをXbox Liveで楽しめ

CAPCOM VS. SNK 2 EO
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

いよいよ発売が近づいてきた「カプコン VS. SNK2 EO」。ブロードバンドでの対戦は新しい何かを生み出すのか?

タイトル	カプコン バーサス エス・エヌ・ケイ2 イオ		
発売元	カプコン	ジャンル	対戦格闘
発売日	2003年1月16日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	カプコン	対戦者	―
HDD	4ブロック以上		
その他	―		

まずは地道に練習しよう!

本作はXbox Liveに対応しているが、専用タイトルというわけではない。ひとりで練習するもよし、友だちと騒ぎながら対戦するもよしだ。対戦のひとつの方法としてのXbox Liveであって、ネットにつなげないからといって購入しない手はない。ファンなら、ぜひとも最高レベルの対戦格闘を満喫してほしい。ひとりでも楽しめるよう、サバイバルモードやトレーニングモードなど、さまざまなモードが用意されているぞ。

全モード一覧

[illegible]	CPU相手に闘うモード。RATIO MATCH、3on3 MATCH、SINGLE MATCHから選択が可能に。
[illegible]	友だちといっしょに遊ぶならこのモード。アーケードモード同様3つのマッチから選択可能だ。
[illegible]	限られた体力でCPUキャラを倒し続けるモード。
[illegible]	CPUを自由に設定し、連続技などが練習できる。
[illegible]	バーサスモードで保存したリプレイデータを鑑賞。
[illegible]	キャラのカラーと名前を自由に作成できるモード。
[illegible]	難易度や試合時間など、ゲームの各種設定が可能。





ブロードバンド環境が対戦格闘の新しい夜明けとなる!

Xbox Liveに接続できるなら、思いっきり遠隔地対戦が楽しめるぞ。このサービスの利点は通信対戦時に別途課金がないこと。これで心おきなく対戦ができるね。また設定次第で世界のプレイヤーと対戦できることもXbox Liveならではの要素だぞ!



←Xbox Liveの設定をしておけば、簡単接続

対戦相手を見つける3つの方法

接続したあと、対戦相手を見つけるには3つの方法がある。いちばん簡単なのは"クイックマッチ"。ゲームルーム"コンシューマ"で、同じ対戦カテゴリーのユーザーと対戦ができる。そのほか、条件を設定して対戦相手を捜す"マッチの選択"、対戦相手を募集する"マッチの作成"がある。

もちろんボイスエフェクトも可能

対戦中はボイスチャットで対戦相手と話すことができる。熱くなりやすいジャンルだけに、冷静な心構えが必要だぞ。もちろん自分の声を加工することも可能。試合中でも左(or右)スティックボタンを押しっぱなし+右(or左)スティックボタンでボイスエフェクトが切り替えられる。

自分好みのルールで対戦するには?

自分はアーケード派なんだけど、マッチを検索してもコンシューマでの条件でしか相手がいないなんて場合は、自分でマッチを作成することができる。自分好みのマッチで思う存分通信対戦を楽しむならこれだね。

EX-GROOVEやCOLOR EDITなどの使用を設定。"アーケード"、"コンシューマ"、"EO"の中から自分好みの対戦スタイルを選ぼう。

募集する対戦相手のカテゴリを設定。国内では日本国内のユーザーと、ワールドでは世界中のユーザーと試合ができるというすごい設定

通信対戦時にボイスチャットを利用するかしないかを設定。Xbox Liveだけにボイスチャットを味わってみてほしいけど、各人の好みで。

対戦相手を"だれでも"にするか"フレンドのみ"にするかを設定する。フレンド登録を行ったプレイヤーはリストで見ることも可能だぞ。

そのほかXbox Liveでできること!

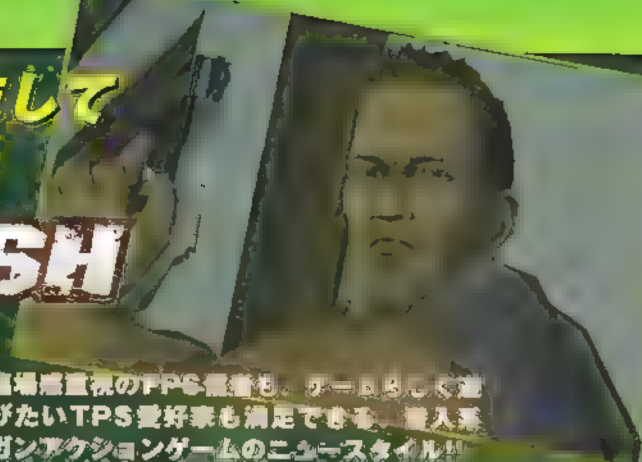
対戦はもちろん、ほかにもできることが満載。プレイヤーリストでは、過去に対戦した相手の履歴を見たり、マナー評価が行える。ランキングでは通信対戦ランキングを閲覧できる。フレンド登録したユーザーに限定して見ることもできるから、友だちとの熱いバトルになりそうだね。



オールスター戦は「KOF」でも実現していたが、覇王丸やナコルルなど時代を超えたキャラも参戦。

五感を研ぎ澄まして発売日を待て!!

MUZZLE FLASH



タイトル	マズルフラッシュ		
発売元	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	ジャンル	タクティカルアクション
発売日	2003年2月27日発売予定	価格	6800円(税別)
関連	[illegible]	担当	プロデューサー：谷口
セーブ	3ブロック		
Live	最大8人までの同時プレイ可能（X400x…）		

臨場感重視のFPS愛好家も、ゲームらしく遊びたいTPS愛好家も満足できる、新人系ガンアクションゲームのニュースタイル!!

ラインのオン／オフを問わず熱くなれ

「Xbox Live対応のオンラインゲーム」で、最大8人とサバイバルゲーム感覚で「銃撃戦!!」が話題の「マズルフラッシュ」だが、残念なことに発売日が約1ヵ月ほど延びてしまった。ゲーム部分は完成していて、あとはXbox Live用の調整などが少々とのことなので、これ以上の延期はまずないと思っていいだろう。一刻も早くゲーム仲間たちと撃ち合いたいが、もうしばらくの辛抱だ。

というわけで今回は、オフラインモードについてのおさらい。こちらは肉体系俳優主演映画ばりのストーリーが展開する「キャンペーン」(全5面)と、ミニゲーム感覚でプレイできる「アディショナルミッション」(全30面)の2種類が用意されている。正直これだけでも、もとが取れるほどのボリューム＆ハイクオリティー……って言ったら褒められる?



↑広大なフィールドデータをメモリ上に積み込んでいるのが本作の……

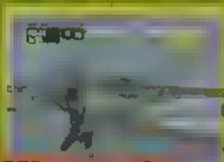
Additional Mission の一部を紹介



Mission 6



Mission 12



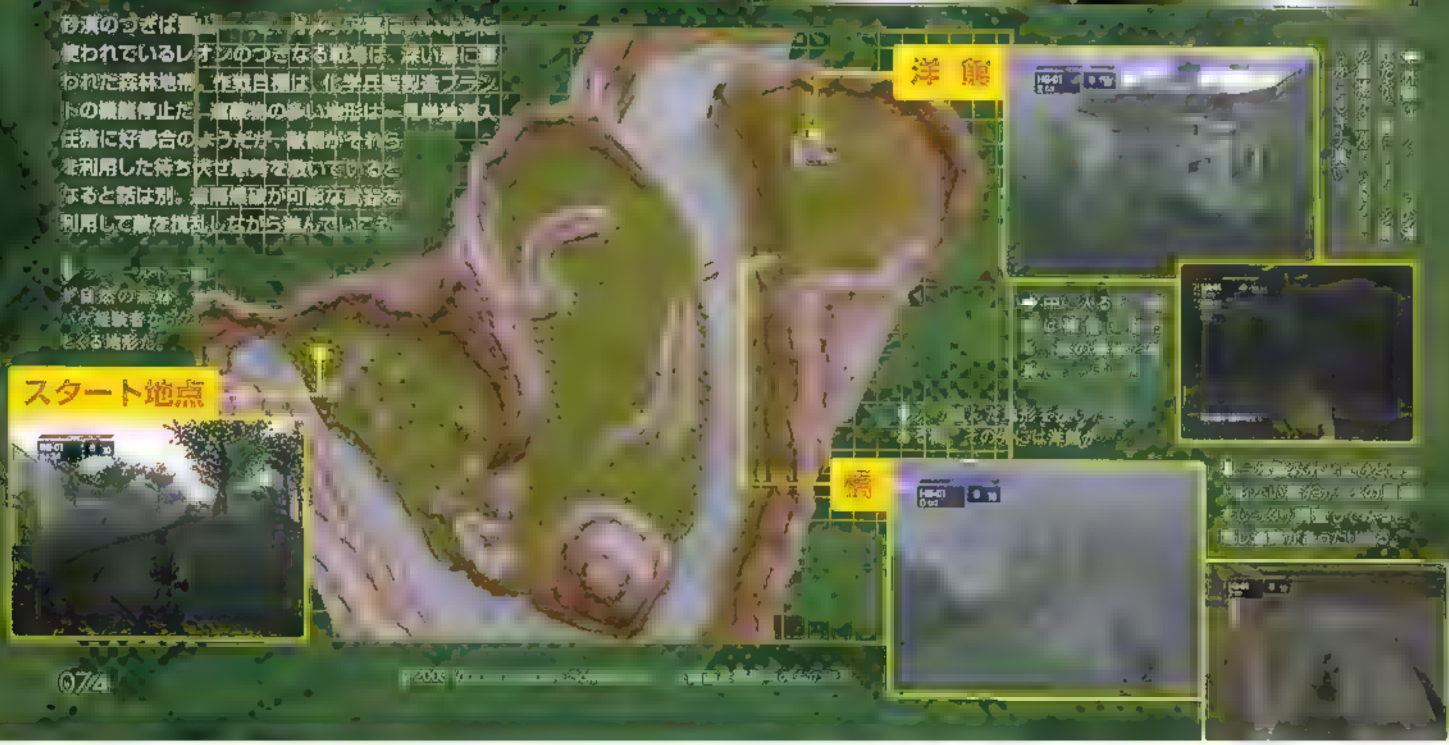
Mission 24



Mission 27

キャンペーンモード ステージ3 ダイジェスト紹介 The Ambush

砂漠のつぎは……に……使われているレオンのつぎなる戦場は、深い霧に覆われた森林地帯。作戦目標は、化学兵器製造プラントの機能停止だ。複雑な地形は一見潜入任務に好都合のようだが、敵側がそれらを利用した待ち伏せ攻撃を敷いているとなると話は別。遠隔爆破が可能な爆弾を利用して敵を撹乱しながら進んでいこう。



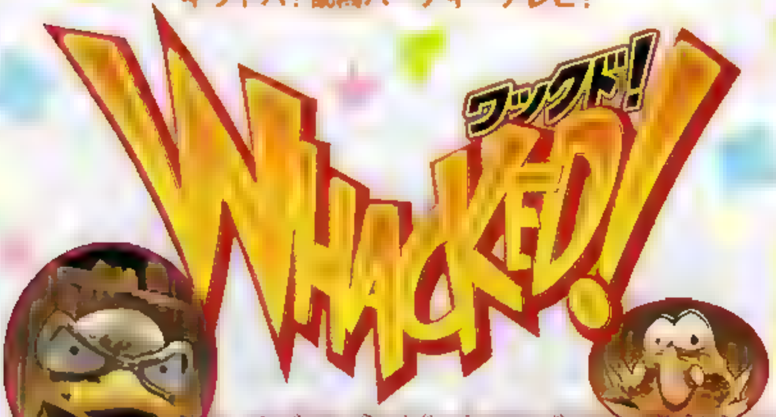
大自然の……経験者……くる地形だ。

スタート地点

洋館

パニック必至！クレイジーなパーティーゲームがアメリカから来襲!!

ギリヤバ！乱闘パーティーテレビ！



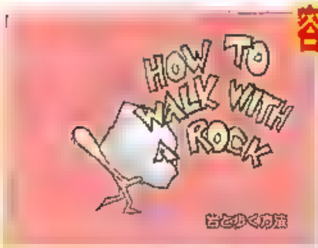
アメリカからやってきた、ハチャメチャパーティーゲーム『Whacked！』。ブラックユーモアたっぷりのコミックバトルは、"Xbox Live"を使ったオンライン対戦でプレイすれば、さらに盛り上がること請合いだぞ！

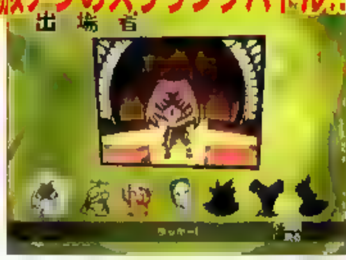
タイトル	ワックド！ ギリヤバ！ 乱闘パーティーテレビ！		
発売	マイクロソフト		パーティーアクション
発売日	2003年1月16日発売予定	価格	4800円（税別）
開発	Presto Studios		—
	4ブロック		
その他	Xboxシステムリンクケーブル		

テレビスタジオでくり広げられる"乱闘パーティー"に参加せよ!

一攫千金、プライズゲットを目指すゲームショー番組『Whached！』に参加して、超ド迫力のバトルを楽しんじゃおう。『Whacked！』で挑戦するバトルは、どれもキテレツで登場するライバルたちは、ひと癖もふた癖もあるヤツばかり。ナンセンスなウエポンを駆使して4人同時に入り乱れて戦うバトルを体験すれば、アメリカンバラエティー番組に参加している気分になれるかも!?

容赦ナシのスリリングバトル!!

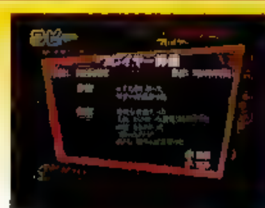




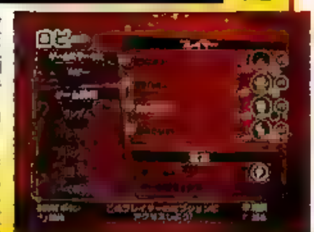
↑→コミカルでブラックな要素が満載。ときどき流れるCMもブラックユーモアたっぷり。

Xbox Liveで、より"乱闘"に拍車が掛かる!!

オンラインに接続すれば、最大4人までの同時対戦が可能。オフラインバトルでもオフライン同様、6種類のバトルをボイスチャットでおしゃべりしながら楽しめるのだ。コンピューター相手の対戦と違って、つぎに何をやってくるかわからない人間どうしの戦いは、対戦時の駆け引きも加わって、おもしろさもひとしおだぞ。

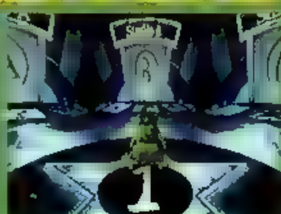


←対戦相手について評価を下すこともできるのだ。



➡対戦相手とロビーでおしゃべりしてルールを決定。

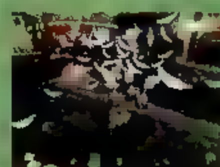
6つのバトルで頂点を目指せ!!



コンバット



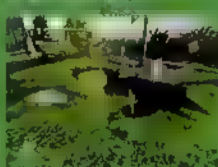
チキン



キングオブヒル



トロフィー



ドッジボール



フラッグフェスト



READER'S box

——リーダーズ・ボックス

読者投稿コーナー

年末年始、親戚や友だちが家にやって来る人も多いハズ。そんなときこそXboxのスゴさをアピールするチャンス！ あ、持ち込みもアリ？（笑）



今月の特等席

1500



大阪府　底王改
デコボココンビのテネレッツァとロロ。行く手に何があろうと、笑顔いっぱい元気いっぱい！な雰囲気がグーです。セリウスの大人っぽい表情も味わい深い感じ。

イラストギャラリー Illust Gallery

一発ネタ系イラストなども増え、このギャラリーも
バラエティー豊富になってきました。「絵は描けない
し……」と敬遠するまえに、まずはチャレンジ！

600



岐阜県　NGM
神秘的なモチーフと水彩タッチが印象的なNGMさんの作品。天使形態のケノーはまるで聖母のよう。



東京都　三橋みつみ
元旦発売ということで『格闘超人』のキャラがカルタに！ こんなカルタが同梱されていたらうれし～。



兵庫県　けんごっつ
こちらは惜しくも発売が延びてしまった「DOAX」から。クールというよりはキュートなクリスティ。



青森県　琴似
デフォルメしてよりキュートになったカサンドラ。彼女と対戦できる日が本当に待ち遠しいです！



岡山県　イムフィカ
「ファントムクラッシュ」の天下とマイオン。ふだんはクールを装う少年にも恋の季節が巡ってきた!?



福岡県　HaKaSe
森を探索する「PSO」のハニュエール。身体の細さと大剣の勇ましさとのアンバランス感が、何とも。



大阪府　西脇洋子
「N.L.D.E＠」の美少女ロボットP.A.S.S.。人間のようなロボットのようなファジーな雰囲気が出てます。



静岡県　玉砕1号
エミと、影の国の女王スカアハのお話タイム。さすがのスカアハもイマドキの女の子にはのまれちゃう？



東京都　Dr.ひろい
清楚な女性を得意とするDr.ひろいさんが、今回はテネレッツァを元気いっぱいに描いてくれました



神奈川県　元気娘
Xbox互換基板が擬人化？「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3」とかけてるところがニクイですね。

たとえ王

お題 Xboxをスポーツ選手にたとえると？

ボブ・サップ。外見（ハード）はゴツくて近寄りがたいけど、中身はおもしろくていい人！（楽しい機能が詰まっている）　このギャップが人々を魅了する！
群馬県　タケチヨ

F-1選手のミハエル・シューマッハ。シグナルが青（緑）になれば、誰よりも速く走れる（起動）し、必ず勝ってくれそうなので。ほかの選手（ハード）なんて目じゃないぜ
神奈川県　み〜たん

ビッグ・ショー。WWEナンバー1の巨体！　ケタはずれの破壊力！

そして100キロを越える相手を片手で持ち上げるパワー！　このスケールのデカさはXbox同様、他者にはマネできないでしょう。
埼玉県　バルブヘッド

巨人の清原。ガタイがでかくてパワフル、ケガ（キズ問題）にも負けずに努力してるから。
埼玉県　よっしー

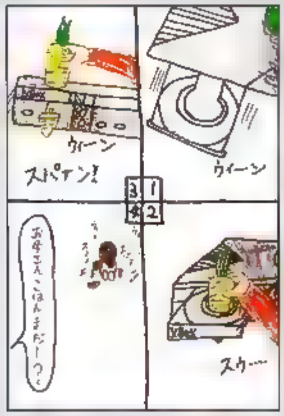
近鉄バッファローズのタフィ・ローズ。外国からきて日本のホームラン記録に並んだり、関西弁を話し日本になじもうとするあたりが、これからのXboxの方向性と似ている。
愛媛県　安八

巨人の渡辺オーナー。こうなったら財力にものをいわせ、有力メーカーを片っ端から買収・（以下自粛）。
茨城県　たたかう天気予報

今回は時節がら、格闘家のボブ・サップという意見が圧倒的多数！　次回のお題は「Xboxを飲み物にたとえると？」でよろしく！

黒船漫画投稿塾

今回も多くの投稿が寄せられたが、画力は十二分なのにオチがイマイチ、という惜しい作品が多い。コマ間のメリハリをつける、セリフを絞って効果的に見せるなど、少しの手直しで印象はガラッと変わるハズだ。で、次回のお題は「2003年の抱負」。お題は無視してもOKシ。



群馬県　タケチヨ



徳島県　キングカズ

やっぱりSEGAが好き

セガのXboxでの活躍に期待を込めて自分なりのエールを！

祝『オルタ』発売！　この際『ツヴァイ』と『アゼル』も1本のソフトとして出してほしいです。ファンはコンプリートを願ってます。
岡山県　イムフィカ

過去の名作の安売り移植、昔からのセガファンとしてちょっと複雑です。「早すぎた！」（笑）くらいの先進性がセガの武器だったはず。

ドリームキャストのときのように、つぎつぎと新しいゲームの世界を見せてほしいです。
東京都　我王

いよいよXbox Liveが始まります。セガにはドリームキャストで培った通信ゲームの経験を最大限に活かしてほしいです。Liveでドリームライブラリのようなものをやってみては？
東京都　Dr.ひろい

川柳千流

おなじみXboxにまつわる悲喜こもごもを五・七・五のリズムに乗せて詠み上げるコーナー。川柳は書くこともモチロン大事だけど、実際に声を出して詠み、楽しむことも大切。お正月、友人や家族といっしょに川柳の詠み合いに挑戦してみる　・なんてのもアリかも、なんて思ってみたけどナシかも。

なぜ延期　下敷き眺め　涙する
神奈川県　つっくん
評●その涙が男を強くするのさ（ワツ）

クリスマス　Xboxが　恋人さ
大阪府　北野正幸
評●その涙が男を強く（キラリ）

勝ち抜き！マスコット選手権

ファミ通Xboxの仮想マスコットキャラ勝ち抜きバトル。3号連続勝者にはビッグボーナスを進呈！



デザイン専門学校

新テーマ募集。いろいろ付け足して夢のコントローラーを考えよう。



兵庫県　けんごっつ
ネコ型ロボットカラー。赤いしっぽを引っぱると、いつでも強制終了できる機能つき。



群馬県　タケチヨ
Xbox鏡餅エディション。みかんは食べられるので、開封後はお早めに。



塗ったり、描き足したりして応募してね。作品名も忘れずに！

Tシャツについて
左の欄外でもご説明しているとおり、累計5000ポイントを達成された皆さんには本誌特製のTシャツを進呈いたします。つきましては、5000ポイント以上獲得された方は、投稿はがきの隅か投稿用のメールアドレスあてに、ご希望のサイズをお知らせください。サイズはS・M・Lの3種類です。USサイズのため、すべて大きめになっています。なお、各サイズには限りがあります。在庫切れとなった場合は、基本のMサイズをお送りさせていただきますので、あらかじめご了承ください。

READER'S REVIEW 発売中ゲーム読者レビュー

ここは読者の皆さんによる投稿レビューコーナー。レビュー対象は発売中のXboxタイトルすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます。平均点やプレイ時間のデータも参考にして、購入検討などに役立ててネ。

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

真・女神転生NINE

クロスレビュー平均点 7.7点

8.0点

純正シリーズとしての流れを損なわず、新しい形で表現されているのは立派。悪魔合体もただの合体にとどまらず、加工したり成長させたりとマニアをニヤリとさせる新しさがある。しかし、街やダンジョンが一枚絵のように表現されているので、見づらく感じることもしばしば。

福島県 KEN
プレイ時間 30時間

ストーリーもファンには満足だし、RTS戦闘も新鮮でおもしろい。だけどレベルの上がりかたがイヤ。宝石でレベルが左右されて、話を進めないと上がらないなんて強いキャラを作りにくいです。これでオンラインだったら、パーティーの個性が皆似通いそう。経験値を稼がせてください。

静岡県 玉砕1号
プレイ時間 22時間

マキシマムチェイス

クロスレビュー平均点 7.8点

8.0点

ハリウッド映画をそのままゲームにしたような内容。敵から逃げるチェイスモードでは追われる恐怖感がたまらない。うまく逃げきれれば、そのステージのリプレイをストーリー付きで映画のように再現してくれるので、もはやハリウッド映画を自分が作っているかのように思える1本

群馬県 タケチヨ
プレイ時間 31時間

ゲームとムービーをシームレスにつなぎ、プレイヤー自身に思わず映画を観ている気分にさせてくれるのがたいへん魅力的。だが、肝心の本編が短すぎる気がしてしまう。ブライズのやりこみ度は抜群におもしろいので、カーアクションをやらない人でも十分に楽しめる1本だと思う。

新潟県 小川啓介
プレイ時間 31時間

デッド トゥ ライツ

クロスレビュー平均点 8.0点

7.5点

射撃をはじめとするアクションひとつひとつに"動かす気持ちよさ"があり、読ませないストーリー展開とバラエティーに富むステージ構成が相まってどんどん先に進みたくなる。ただし格闘パートが単調だったり、一発死のミニゲームが多いのが難点。圧巻はセクシーダンス。鼻血級に過激。

神奈川県 元気娘
プレイ時間 12時間

クラッシュバンディクー4 さくれつ！魔人パワー

クロスレビュー平均点 7.5点

8.0点

クラッシュのアクションがすごくかわいい。登場する敵も個性的。タイムアタックモードなど、一度クリアしたステージを何度でも楽しめるのはうれしい。しかし、テレビのボリュームをかなり大きくしても、キャラクターの声が聞き取りづらいのは×。操作性はまあまあといった感じ。

大阪府 北野正幸
プレイ時間 12時間

真・三國無双2

クロスレビュー平均点 8.2点

7.0点

他機種でプレイした人には物足りないかもしれませんが、「一国無双」がXboxで遊べるというのがいちばんの利点なのでは。たくさんの敵を一気に蹴散らす爽快感がウリです。難易度もひとつ追加されていたりと追加要素もあり、満足できました。あとは猛将伝さえ入ってれば完璧。

大阪府 サファイア
プレイ時間 18時間

Project Gotham World Street Racer

クロスレビュー平均点 7.8点

7.3点

グラフィックの美麗さはピカ一。限界ギリギリのコーナリングをしているときに、カタカタと音をたてて加算されるKUDOSが気持ちいい。ただ、他車の性格が悪すぎ。ドリフト中の不安定なプレイヤーのクルマに平気で突っ込んでくるあたりはかなりストレスがたまる。難度高し。

野県 あやや
プレイ時間 -50時間

レビューの決まり

プラス面とマイナス面の両方を考慮しつつ、そのゲームを未プレイの人もわかりやすいレビューを！

①レビューするソフト名
②名前（ペンネーム）
③プレイ時間
④レビュー文章（16文字×8行）
⑤総合評価（1～10点）



メーカーに願いを

新作＆移植希望、個人的な応援など、メーカーやクリエーターへのメッセージはこちら！

「BMX XXX」移植希望！ Hシーンはどうでもいいです。ただひたすらに、エイリアンと2ケツがしたい 埼玉県 バルブヘッド

マイクロソフトさんへ。GCとGBAのように、Xboxにも互換性のある携帯ゲーム機が欲しいです！ 低年齢層へアピールすることでXboxユーザー予備軍を育成するとともに、街中や電車の中で遊べまXboxの宣伝にもなりますよ！ 兵庫県 けんごっつ

期待の「PSO」がそろそろ出ますね。ただ、月々の基本料に不安があります。600円は決して高くないと思うのですが、ほかにLive基本料がかかりますよね。合計すると月に約1000円ということに。「TFLO」などのほかのネットゲームが出てきたときに、基本料がどう設定されるか気になるところです。 神奈川県 冬眠

コナミさんへ。海外ゲームマニアクスの著名業界人がオススメする海外タイトルで、相沢編集長が紹介した「ツール・ド・フランス」をぜひ日本でも発売してほしいです。みんなが自転車競技に興味を持ついいキッカケになると思います。 沖縄県 エリーゼ

Xbox目安箱

Xboxへ、こうしたらもっとよくなる！！ という具体的な要望や改善案をどしどしお寄せください！

●『DOA3』にエアロスミスの曲が使われたように、ほかのゲームにも有名歌手を起用してオリジナルソングを収録すればいいと思います。その歌手のファンを引きずりこみましょう。 埼玉県 まっしー

●XboxのDVD再生キット同梱パックですが、すでにPS2を持っていてXboxを買おうと思っている人にはあまり魅力を感じないんじゃないかなと。海外のようにソフトをつけたほうがいいと思います。12月なら『忍』や『オルタ』とか。 香川県 [illegible]3世

●どうにもマニアックなイメージばかりが先行するラインナップは、それはそれで魅力的なんですが、やっぱり大衆性も欲しいところ。とんがった印象のゲームばかりでなく、親しみのもてる内容の絵本みたいなタイトルが欲しい気がします。他機種のゲームでいえば、『ICO』や『ぼくのなつやすみ』のような。 神奈川県 冬眠

●業界誌で2005年あたりをメドにXbox2を発売すると予想されてましたが、たった4年程度で世代交替されるのはユーザーとして負担にすぎないので、できればデザイン変更だけにして次世代機はPS3のあとに出してほしいです。早出しはみずから墓穴を掘るだけなので、焦らず敵の手を見てからでも遅くはないと思います。 福島県 KEN

公式掲示板も開設中。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの情報交換の場にするもよし。マナーを守って、いろいろ活用してみてね。掲示板を初めて利用するまえには、会員登録（5分くらいで完了）を忘れずに！

http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

LETTER オアシス

ここは、みんなの憩いの場。Xboxの話題はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、お気軽にフリートーク。

ポテトチップスを食べて油でベタベタになった手でコントローラーを握る甥っ子にひと言。「美しく遊べっ!!」
神奈川県　ヘロドトス

お子さまには無理っ!!　ていうか、まずは「美しく食べろ」か？　いや「たくさん食べろ!!」かな？　え、と何の話たっけ？

ゲームショップの体験コーナーで「O・TO・G」をやっていたら、小さい子（幼稚園児？）が寄ってきたので貸してあげました。しかたなく『オルタ』をやっていたら、また貸してと言ってきた。つぎは『ブリンクス』をやっていたら、また……。ゆっくりゲームで遊ばせてくれ～。
愛知県　小西勇友

お、またお子さまネタ。意外や意外、いま幼稚園児の中ではXboxが大ブームなんです！　なんて話は聞いてません、ハイ。

このまえゲーム屋さんに行ったとき、スゴい光景を見ました。40代くらいの男の人が店員に「今日は「DOAX」の発売日なのに、なんで置いてないんですか!?」と大声で怒鳴っていました。タジタジになった店員が資料を調べ、「発売日が延期になってますが」と告げると、男の人は平然と店から出て行ってしまいました。ちょっと恐かったです。　群馬県　タケチヨ

それだけ"本気"だったんだろうね。「やっと、やっとナマのあの娘たちに会える～」って気持ちが！（ナマって何？）

私の近くで『ねずみくす』と『ブリンクス』を同じゲームだと勘違いしている人がいます。その人はひとりで話を進めて自分でストーリーを作ってしまいました。内容は、ネコがネズミを追う（そのまま）、つまり『トムとジェリー』でした。
福島県　SAMURAI

—— ネズミスイーパーの主人公が、街にあふれたネズミを始末しながら……って、途端に生々しくなるなぁ。捕食しゃん

本誌12月号を母に買ってきてもらいました。中を見ると何かが足りないと思い、あたりを見回すと母の手にティナちゃんが！「こんなHな下敷きあずかっておきます」だなんて、これが99.9パーセント目的で買ってるんだから勘弁してよ。母に任せたことを悔やむ今日このごろ。
滋賀県　ジャガイモ

—— お母様方、あの付録は決してHなものではございません。ていうか本誌のほうは0.1パーセントかよ！　トホホ（涙）。

「DOAX」の記事を見るたびに、これが男バージョンだったら絶対買うのになあ……などと思ってしまうのは私だけ？ですよね（汗）。　兵庫県　鈴木麻奈

—— いまは乙女ゲーなんてジャンルもあるようだし、案外需要も……っと、恐ろしい映像を想像をしちゃったじゃないか。

Xboxのカドに足の小指をぶつけてしまい、しばらくのあいだ悶絶していました。恐るべしXbox！　これほどの破壊力を持っていようとは……。
埼玉県　パルプヘッド

Xboxさまは、ちゃんと人間の話を聞いておられる。悪口を言うと、バチが当たるぞよ。

「DOAX」の発売日が延期になったことを知ったとき、僕の魂が抜けました。そして49日（4233600秒）も待てねーよ，とひとりでキレました。
静岡県　DOA＝生か死か！

49日って、なんか縁起悪いな。ま、何ごとも考えよう、楽しみが伸びたってことで。

12月12日はオレの誕生日、うれしい反面かなり憂鬱です。なぜならその日は新作タイトルがめちゃくちゃ多く出るから。これは困った！　何を親たちにねだったらいいんだ！　誰か教えて～。
愛知県　シャロン

ブリンクスと同じ誕生日だね。これはもう何かの縁。迷わずブリンクスで！（笑）

やっと4人分のコントローラーがそろったっス！　さっそくまわりのチーフたちを集め、『HALO』を6時間プレイ。すげえ楽しい!!　本当に楽しい!!　もう笑い過ぎて腹筋痛くなりました。いやぁ～、ワートホグってあんなに飛ぶんだなぁ。
東京都　フラッドの野菜炒め君

ワートホグを飛ばしたい方は、弊社より発売中の攻略本P67をご覧ください。CMのあともまだまだ続きます！（笑）

浮かれまい、楽しいことなんか何もない、って思ってるのに、ついソワソワしてしまう12月。お、俺だってホントは～
群馬県　テリーズ

よしよし（笑）。人生、自分に素直に生きたほうが楽しいよ。で、ホントはなに？



Rbox ポイントランキング

2002年12月27日現在（総集計まであと3号）

1	Drひろい	東京都	9800p
2	イムフィカ	岡山県	8500p
3	底王改	大阪府	8000p
4	タケチヨ	群馬県	7600p
5	よっしー	埼玉県	7000p
6	HaKaSe	福岡県	6300p
7	元気娘	神奈川県	6200p
8	ヘロドトス	神奈川県	5200p
9	阿南知英	大分県	5100p
10	フラットの野菜炒め君	群馬県	4800p
11	[illegible]	静岡県	4700p
12	[illegible]	兵庫県	4500p
13	[illegible]	大阪府	4000p
14	KEN	福岡県	3500p
15	[illegible]	茨城県	3400p
	Nao	千葉県	3400p
17	NGM	[illegible]	3300p
18	パルプヘッド	埼玉県	3100p
	SAMURAI		3100p
20	[illegible]	[illegible]	3000p
	[illegible]	東京都	3000p

● おたより待ってます ●

1. 投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。
2. 投稿には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト（未発売のものは不可）を忘れずに記入してください。

メールで投稿される方も忘れずに！

3. 封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき（厚紙）の裏側に1、2の項目を記入してください。
4. あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。

3月号の締切は1／10（金）必着です

あて先

はがき、封書でのおたより

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでのおたより（文字投稿のみ）

xbox@ml.enterbrain.co.jp

Xの系譜

ファミ通Xbox 1月号「Xの系譜」プレゼント当選者発表
1. MSX MAGAZINEオリジナルTシャツ　埼玉県／江森大紀　兵庫県／村井みか　東京都／前田正清　2. MSX2用ソフト『琉球』　東京都／金子晃大
※Tシャツは2003年2月ころの発送となります。あらかじめご了承ください。

大島流 極上ゲームレシピ

Naoto Ohshima GAMERECIPE



その6　キャラクターA案

年の変わり目ですね。皆さんにとって、2002年はとんな年だったのでしょうか？　私の印象はアッ！という間の1年でした。ゲーム制作はタイトルごとに1～2年かかってしまうせいもあってか、自分自身がメリハリをつけていないと、時間が果てしなくスピードを増し、1週間が1日で終わってしまう感じです。というわけで今回からは、いままでの連載に登場した情報から実際にキャラクターを作っていきます。

キーワードは、"天使"と"ヒーロー"。時流もヒーローですかね。来年以降もヒーロー三昧の年です。スパイダーマンから始まって、デアデビル、ハルク、ヘルボーイとアメリカンヒーローも続々と映画化。やっぱり、ヒーローですよね（なんか無理やり趣味に…？）。キーワードの中にゲーム性に関するものがないのが相当まずいですが、キャラクターができてから考えましょうか。そして問題が起きれば、また変更していきましょう。さて、"天使のヒーロー"をどう料理するかですが、天使は因数分解し、ヒーローはストレートにします。というのは、ヒーローを作るときにヒーローの記号を分解すると、ヒーローに見えなくなってしまう可能性があるからです。では進めますね。イメージカラーは白、肉体は塵となっても半日で蘇生してしまう不死身で、午前0時になると記憶がリセットされてしまう。自分が天使か悪魔かさえわからない。ただ、彼が能力を発動するとき、白い大きな翼がうっすらと見えるらしい……つまり、自分自身を知ることがこのキャラクターの目的になります。記憶がないのだから、チェックしていない場所・ルートなとはすべて変わってしまう…というところで、よいお年を！

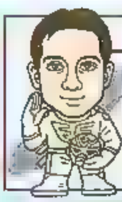
文・イラスト
大島直人
(株)アートゥーン 取締役/ディレクター
ブリンクス ザ タイムスイーパー ディレクター

いままでカッコよく生きようと努力してきた気がします。でも、2003年はカッコ悪くてもいいかな。自分に後悔しないことのほうが大切かなと考えています。これからもよろしくお願いします。

大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。79ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox　フランス発Xbox事情

No.11 text GREG



GREG (Gregoire Hellot)

フランスで「ルビー」と「サファイア」をたったひとりでやっているゲームライター。子供には人気があるけど、ひとりなので交換などできず、しくしく。

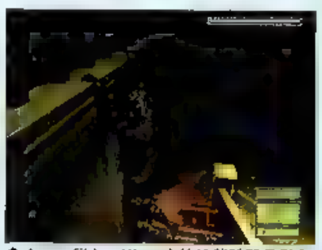
メリクリVS割り引き大作戦

あー、クリスマス！　いいね、この季節。雪が降って地面に溜まってるゴミがきれいに隠されて感動したり、彼女へのプレゼントを忘れて、24日0時の10分まえに何かおもしろいものを捜してジタバタしたり。そして、もうひとつスゴイのがキラータイトル。日本と同じようにアメリカやヨーロッパも、ゲーム業界の1年の利益の80パーセント以上は11月頭から1月1日前後までの期間に得られている。信じられないでしょう？

今回のテーマはクリスマスの戦争。パリからTGV（フランスの新幹線）に乗って2時間後、ロンドンに着きました。うお、なんて激しいゲームの戦場だ！　PS2は相変わらず、バカ売れ。手が小さい子供に人気のあるGBAも問題なし。問題児っていうと、やっぱり任天堂の四角いヤツとマイクロソフトのヘビーウェイト野郎、キューブ＆Xbox。この2機種の目標は、PS2を越えるか、2番手に着くこと。最初に攻撃を仕掛けたのはマイクロソフト。10月から全ヨーロッパではXBoxを買った人に『segaGT 2002』と『JSRF』をその場でタダでプレゼント。それはかなりトレビアンだったけど、ライバルの任天堂から圧倒的な電撃を食らった。11月からイギリスのあるチェーン店でキューブを買うと、ゲームが10本もついてくるってキャンペーンが始まったのです。この10本はタダではないけれど、新ソフト3本分の値段くらいなので安い！　まあ、この10本パックの内容は単品で売れないほどダメなゲームばっかり。ゲーマーはがっかりだけど、ライトユーザーにはわからないので、けっこう受けているらしい。それ以外はお約束の"キューブ本体＋マリオ"のパックもあるけど、お得感はイマイチかな。すると、それに対抗して負けず嫌いのマイクロソフトは、同じくイギリスのチェーン店やメガストアなとで、"Xbox本体＋『sega GT2002』＋『JSRF』＋『HALO』＋前回このコラムで紹介した超話題作『Splinter Cell』"って超豪華パックで大反撃。これだけあれば、何も買わなくても2、3ヵ月は遊べるね。ウチの雑誌『ジョイパッド』（フランスのファミ通って感じ）のライターふたりは、先月わざわざロンドンまでこのすばらしいパック＋Xbox Liveを買いに行っちゃった。ただ、もちろん彼女連れ。ロマンチックなロンドンツアーの振りをして、獣のようなゲーマーとしての欲望を満たす一石二鳥のテクニック。フランスって、やっぱりジュテームの国だね。



↑秋からヨーロッパでは、Xbox本体を買うと『JSRF』と『segaGT 2002』がついてくるお得なキャンペーンがスタート。



↑さらに何と、Xbox本体に超話題の潜入アクション「Splinter Cell」をはじめ、4本のゲームがついてくるパックも登場！



プロレスゲームをよりおもしろく遊ぶための熱血コラム!!

1/2ページ 1本勝負!!

プロレスゲーム観:日本VSアメリカ

元気ですかーッ! 今号から始まるこのコラム(といっていいのだろうか?)プロレスネタたっぷりのコラムを目指すため ほかのコラムより文字を小さくするというボブ・サップも驚きの暴走ぶりだ。さて、かくいう自分は何者かと言うと、プロフィールにもあるとおり「WWE RAW」(以下RAW)の制作者である。現在は「WWE RAW2」(以下RAW2)海外版の制作真っ最中。残念ながら日本発売はいまのところ未定だが……。さあ、前置きはこれくらいにして本題に入っていこう。今回のテーマは"プロレスゲーム観 日本VSアメリカ"。プロレスゲームというと、どんなイメージを持っているだろうか? 日本においては、"プロレスゲーム=マニアのゲーム"といったイメージが強いかもしれない。ところがアメリカではWWEのゲームというのは、マニア向けではなく一般の人たち、いわゆる"ライトユーザーでも気軽に遊べるゲーム"というのが最近の流れ。Xboxで発売された「RAW」はアメリカで20万本以上の売上を誇っている。これが日本ならXboxユーザーのほとんどが「RAW」を持っている計算になるのだが……。WWEはテレビで毎週放送している。しかもゴールデンタイムで。もうわかってきただろうWWEを見ている大多数は一般人。ゲームの購買層も同じなのだ。一方、日本におけるプロレス中継は深夜放送。どうしても一般へのアピールが弱くなる。購買層的な観点からも日本のプロレスゲームはマニア向けになっていかざるを得ないのだ。次回は、そんなプロレスゲーム観のギャップとの格闘を、開発裏話を交えて伝えていく。



アンカー開発2部
狂乱のディレクター
荒井健太郎

「WWE RAW」ディレクター。ジャイアント馬場の格言「観客が驚くことをやりなさい」をモットーとしてプロレスゲームにおける"驚き"と"楽しさ"を追求し続けている。

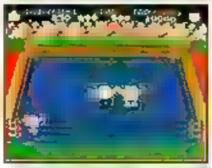
▼WWE RAW2 開発秘話

残念ながら日本発売は未定だが「RAW2」関連の情報をお伝えしよう。右の写真はキャプチャー時のものだ。「RAW2」では本格的にキャプチャーを導入することになったのだが、慣れないキャプチャーシステムに悪戦苦闘中。開発スタッフもよりよいモーションにするため、ひとつひとつの動きにこだわり、擦り切れるほどビデオを見て研究。同じシーンを納得いくまで何十回も撮影することもあれば、研究しすぎてふだんの動きまで似てくるなどアクター役は私生活にも支障をきたす(?)ほどだ。その甲斐あって、かなりの完成度になっていると手応えも感じている。自分自身も完成したものを見るのが楽しみである。



プロレスゲーム進化論

第1回 誕生編 ゲームは、プレイヤーの想像力を掻き立てる必要があるとつねづね思う。プレイヤーの想像力をあと押しすることができるゲーム。そういうゲームが心に残り、魂に響く。「アッポー」というプロレスゲームがあった。過去にもプロレスゲームはあったが、「アッポー」はファンの想像力を強く刺激した。ひと目でモデルのわかるキャラ。各キャラが数々の必殺技を出し、それに合わせて實況。リング上を自由に駆け回る。まるで自分がリングにいるような錯覚を起こさせるほどだ。かつてない演出でプロレスファンはみずからの想像力が飛躍するのを感じとった。プロレスがゲームと融合した瞬間だった。ここにプロレスゲームは誕生し、進化が始まったのである。



アッポー 1984年 アーケード

WWE RAW2で名レスラーの技を再現したい!!

▼グレートカブキ 毒霧&アッパーブロー編

プロレスゲームにおいて「技」は、絶対的に必要なものだ。当然、技が多ければ多いほど選択肢も増えてよいのだが、どの技を出しても同じ印象では、その技を選択した意味がない。作り手としては質にもこだわりを持ちたいのだ。そこで実際にレスラーに会い、技のコツや秘話を聞いて、ひとつひとつの技の質をより高め、「RAW2」に反映させようというわけである。今回取材したのはザ・グレート・カブキ。氏の代名詞ともいえる"アッパーブロー"と"毒霧"の極意を伺った。

荒井(以下荒) カブキさんは独特なアッパーを打たれますね?

カブキ(以下カ) 右手でアゴを守って打つのが重要なんだよ。

荒 打つだけではなく守るという動きも入れているんですか?

カ そりゃあそうだ。外人はデカイだろ。下からアッパーを打っても、無防備なところに上から一発やられたら終わり。

荒 そういう部分に技の説得力が表れてくるんですね。

カ ただ打つんじゃなくて独自の動きを入れることだ。こんな打ちかた、誰もやらないだろ? だから、自分が光るんだよ。

荒 独自の動きをもっと主張せよと。では、毒霧は?

カ もともと新しい動きをしようということで、いろんなものを試してたんだよ。ああだのこうだのって。ある日、試合後にシャワーを浴びていたら口に水が入ってね。その水をライトに向かって、ブーッと吹いたんだよ。するときれいに虹が掛かったんだ。それを見て「これだ!」って思ったのが毒霧の誕生だね。

荒 そんな誕生秘話があったとは……。では、極意は?

カ 極意はな、上に向かってライトの光に吹くことなんだよ。そうやると毒霧が光に反射していちばんきれいに映るんだ。下に向いたり、横に吹いたりするのはわかってない証拠だよ。

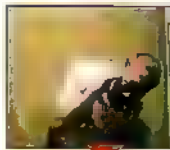
荒 毒霧の吹きかたひとつとっても、魅せることを追求するプロのこだわりがあるんですね。ありがとうございました!

▼カブキ プロフィール

毒霧とペイントで全米を震撼させた伝説のレスラー。最近ではMUTAのセコンドや、IWGPタッグに挑戦したりと時代を超越して活躍し続けている。また、WAジャパンではレフェリーとしての一面も持つ。



アッパーブロー実演指導!





←これはな、ボクシングのアッパーとは違うよ。まず、左足を踏み込んでしゃがみ込むんだよ。それから、こういうふうにグッと下から伸びてきて、右腕でディフェンスしながら打ち抜くんだ。パンチひとつ打つにしても、魅せかたを考えて打たないとダメだ。(ザ・グレート・カブキ談)

プロレス●●・探訪 第1回 串焼きとちゃんこ かぶき

飯田橋駅から程近く、憩いの殿堂後楽園ホールからも歩いてこられる距離にある「かぶき」は、カブキさんが経営する串焼きとちゃんこの店。東京ドームや後楽園で興行がある日はプロレスファンが多数来店するため、開店から閉店までプロレス談義で溢れ返るという、プロレスファンには心温まる場所だ。もともとこのお店は、カブキさんが日本プロレス新弟子時代に教わったちゃんこ番の経験を活かしたもの。プロレスファンを自認する皆さんも無座系の皆さん、日本プロレス伝統の味を伝える「かぶき」をぜひ訪れてみてはどうだろうか。



赤い毒霧、アッパーブロー(←いずれも料理名!)など、ユニークなお品書きはどれもお手ごろなお値段(串焼き2本160円~、ちゃんこ1人前690円~)。日プロ伝統の味をぜひお試しあれ! 住所 東京都文京区後楽2-3-17 営業時間 17:30~23:00 問合せ電話番号 03-5800-5801

番外 小ネタ編 「RAW」のアイテム、集めてるかいッ? もしかして、コンプリートした人もいるかも知れないな。イヤ、まだ全部集まってないという人のほうが多いだろう。そこで、入手が難しいアイテムのゲット方法のヒントを教えちゃうぜ! 入場中に乱入してスーパースターが入場時につけているアイテムを奪え! これで入場時に着飾ってるアイテムを奪いまくるんだ。次回までには集めておいてくれよ~!

〜旬の声優さんをリレー形式で綴る〜

Angel Voice エンジェルボイス

Vol. 3 水樹奈々

夢はRPGのキャラを演じること……

私は演歌歌手になりたくて、子どものころからのど自慢大会にたくさん出ていました(笑)。それで、中学3年のときグランドチャンピオンになってスカウトされたのですが、あるとき事務所の方から「声優の勉強をしてみない?」と言われまして、もともとアニメやゲームが大好きだったので、声優への道を決意しました。

最初の声のお仕事はゲームソフト「NOeL～ラ・ネージュ」の門倉千紗都役です。オーディションに運よく合格しまして……。そのころ高校3年生で、制服姿のまま収録にいったのを記憶しています。ゲームの収録は基本的に別録りが多いのですが、『NOeL』の場合はかかずゆみさんと根谷美智子さんと私という、メインの3人がいっしょに集まっての収録でした。誰かが20ページ分収録したら、そのつぎは別の人が……といった形だったんです。私は、本当に右も左もわからないような新人だったのですが、この収録方法はものすごく助かりました。かかずさんや根谷さんにアドバイスをいただいたりして、楽しく収録することができたんです。『NoeL』のおかげで、歌も芝居も共通する部分があるということに気付かされました。すごく「お芝居をしたい」という気持ちになったんです。そういう意味では、とても大切な1本ですね。

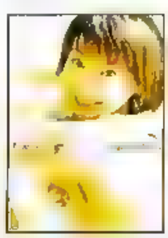
あと、印象的だったのは『メモリーズオフセカンド』の白河ほたる役です。彼女はもともと主人公と付き合っているのですが、主人公がほかの女性を選択すると、別れが待っているんですよ。その状況があまりに切なくて、収録中はマジ泣きしました(笑)。

ゲームは好きです。自分の出演しているゲームもよくプレイするのですが、多くは"反省会"の意味を込めてですね。個人的には「ドラゴンクエスト」シリーズや「ファイナルファンタジー」シリーズといったRPGが好きなんですよ。ただ、残念ながらRPGのお仕事をしたことは1回もなくて、いずれは挑戦してみたいと思っています。とくに強いキャラ! ふだんは、弱々しいキャラを担当することが多いので、かっこよく必殺技とかを叫んでみたいです(笑)。



PROFILE
みずき・なな

多くの声優雑誌の人気投票でつねに上位をキープする人気声優。来年1月22日にはキングレコードよりPV集"NANA CLIPS1 NANA MIZUKI"が定価3990円(税別)で発売予定。



大ヒットした5曲のPVを収録した初のビデオクリップ集。

水樹さんへのファンレターのあて先はこちら
〒107-0052 東京都港区赤坂2-16-6 HAGAビルII-3F (株)シグマ・セブン内

X計画

FILE 4

TAKUYOの本気
～『マジデスファイト』で連呼される「マジデス」の理由～

マジデスに芽生えた "違和感"

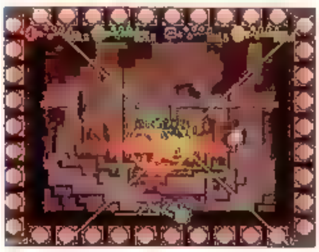
『マジデスファイト』を一度でもプレイしたユーザーならごぞんじのとおり、この作品には「マジデス」という単語が頻繁に登場する。タイトル画面のロゴに始まり、声優による音声、各モードの名前（～でマジデス）、果てはCMのキャッチコピーまで、見事なまでの徹底ぶりである。説明書のストーリー紹介ページを見る限りは魔法学校の試験"マジカル・デスマッチ"の略称としてその由来が語られているのみだが、実際にはもっと深淵なる理由が隠されているのではないだろうか。

Xbox立ち上げ時の マジデスの"原型"

「簡単なルールで何回も楽しめる、Xboxのネットワーク構想を意識した遊びを重視。対プレイヤー、ワールドワイド対応のゲームシステムでいこう、というのが『マジデスファイト』の原点です」

TAKUYOの総合プロデューサー、田口氏は振り返る。ゲーム世界の設定やシナリオ、キャラクターなどは、実際に制作が始まってから担当プロデューサーを中心にスタッフ一同で固められていった。

「マジデス」の語の由来も、その過程にあった。



↑一応説明しておくと、マジは「本気・本当」を意味する俗語。そんな言葉が自然に出てしまうゲームは、決して多くない。

偶然の産物か 親父駄洒落か？

ストーリー設定と並行してゲームの中身を詰めていく段階で、テストプレイを重ねていた開発スタッフの口から、自然と出てきた言葉があった。ゲームの仕様上、操作に熟練していたり、戦略を考えて戦うプレイヤー以外でも、ふとした拍子に勝てることがたびたびあった。

「マジかよ!?」

その率直な感想が、ストーリー設定で命名されていた"マジカル・デスマッチ"とつながった。

さらに、勝つにしても負けるにしても「マジでプレイしましょう」というゲームの原点にもたどり着き、語呂のよさも手伝って、略称の「マジデス」を前面に押し出したゲーム世界作りを画策することになった。

プロジェクト当初はフルネームで呼ばれていたタイトルも、そういう方向性ができてくると社内の全スタッフがプロジェクトの総称として、自然と「マジデス」を使うようになった。もともと名前が長かったので、渡りに船だった。

「ゲームソフトのタイトルやキャッチフレーズをつけるのは最近は苦労しているんですけど、『マジデス』は比較的スムーズに決まりました。音声やモード名でも「マジデス」という語を使っていて、我々としてはちょっとわざとらしいかな、という気もするんですけど、さりげなく配置しているような形にはしています。比較的ユーザーさんの印象には残ったようで、ゲーム内容の位置づけを含めた対外的な面においては一定のプライオリティーをいただけたかなと思っています」（田口氏）

余談だが、本作のデバッグやテストには、様々な年齢や職業のプレイヤーが参加している。下は9歳から上は45歳、職業は、デザイナーやプログラマー、新聞記者といった多種多様な人々が集められた。ゲーム中の音声を担当した声優も全員プレイした。その際も、プレイ中に必ず1回は「マジかよ！」「マジ!?」の言葉が飛び交った。

テクニック半分・ 運半分のバランス調整

当初『マジデスファイト』は、1画面フィールドのゲームではなかった。スクロールする広大なフィールドを歩き回って戦うシステムだったが、熟達したプレイヤーが、必ず勝てる法則をあみだしてしまったことで、方針を転換することになった。マジカルアタックのバウンドが予期せぬ軌道を描きやすいフィールド構成、取ったら効果が即座に反映される24種類のアイテムの存在など、運の要素の比重を大きくするバランス調整を行った。その結果、なぜ負けたか納得がいかず、「もう1回！」とテストプレイヤーが再スタートする頻度が高くなった。

神のバランスはこうして生まれた。



拓洋興業／TAKUYO
代表取締役専務
田口茂宏氏

幅広いジャンルのソフトをマルチプラットフォームでリリースしているTAKUYOの総合プロデューサー。じつはメガドライブからゲームソフト制作に携わっていた。

マジデスとともに 駆け抜けた1年間

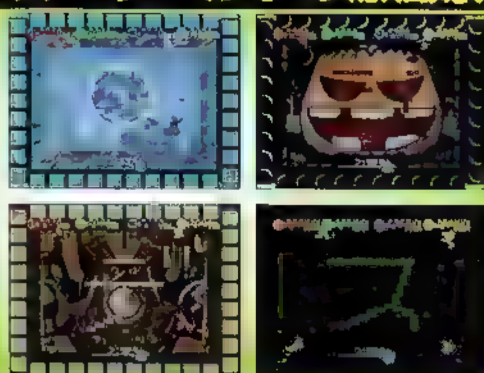
『マジデスファイト』の制作プロジェクトは、TAKUYOのXboxプラットフォーム立ち上げ時よりスタートし、約1年で発売された作品である。実質の制作自体は7～8ヵ月ほどだが、そこにたどり着くまでが長かったという。あとの3分の1は、白熱したゲームにしようという試行錯誤にあてられ、その中で「マジデス」という略称も生まれた。制作者としては旬なものを提供するのが原則だが、本作はいい形でこね上げることができた、と田口氏は目を細めた。

本邦初公開 マジデス・ワールドの原風景

このイラストは『マジデスファイト』の世界観を固めていく過程で作成されたもの。にぎやかで楽しげな雰囲気が伝わってくる。



➡ストーリーやキャラクデザインはほぼリテイクなしで進んだという。



⬅フィールド構成などゲームのあちこちにスタッフの遊び心が反映されている。高性能をフル活用するだけがXboxソフトの方向性ではないのだ。

今週 マジデスか!? 情報

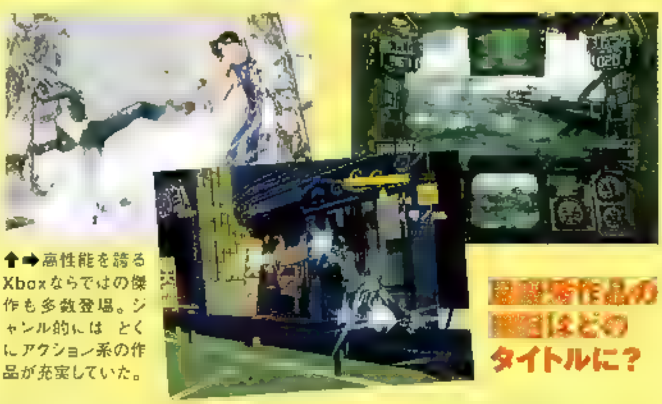
2003年春発売予定のXbox Live対応ソフト「ぷらすぷらむ2」を皮切りに、今後も精力的にXboxタイトルをリリースするというTAKUYO。ネットワークプレイを念頭に置いたワールドワイド対応のラインナップの充実を田口氏自身、言明していたが、そうなると俄然気になるのが、「マジデスファイト」のオンライン対応版。現在TAKUYOでは、「マジデスファイト」の海外版（PAL版）の開発が進行しているとのこと。ひょっとしたら国内でも新たな動きがあるかも!? 万が一、全国各地で「マジかよ！」とボイスチャットで叫び合う環境が整ったとしたら、それこそ本当に「マジかよ!?」だ（笑）。



本誌主催によるXbox Game Award 2002を開催！

日本でのXbox元年となった2002年。本体と同時発売の『DEAD OR ALIVE 3』や『JSRF』に始まり、全国大会で盛り上がった『HALO』、ド迫力コントローラーの『鉄騎』、ファン感涙の『オルタ』などなど、ハード1年目とは思えないほど完成度の高いタイトルも多数登場した。数えてみたところ、2002年12月末までに国内で発売されたXbox用タイトルは全68本。最近Xboxを購入した人にとっては、見逃している傑作もたくさんあるハズだ。

そこで！　2002年に登場したすべての国内Xboxタイトルを振り返りつつ、その中でもとくにすばらしかったタイトルをみんなで表彰しよう！　というのがこの企画。言わば、読者の皆さんを審査員に迎えた、ファミ通Xbox版アカデミー賞といったところだ。今回はその前夜祭。結果発表は、2003年2月末発売の本誌上で行うぞ。さぁ、早速つぎのページから選考を始めよう！



↑➡高性能を誇るXboxならではの傑作も多数登場。ジャンル的にはとくにアクション系の作品が充実していた。

[illegible]作品の
[illegible]はどの
タイトルに？

ファミ通Xbox XboxGame Award 2002

最優秀作品賞ほか10賞を選考!

第1回目となる今回は、以下の10部門を選考・決定する。対象となるのは、右で紹介している2002年発売のすべてのXboxタイトルだ!

ファミ通Xbox XboxGame Award 2002 最優秀作品賞

2002年に発売された全Xboxタイトルの中から、もっとも賞賛すべき作品に贈られる賞。何をもってゲームの最高評価とするかは人それぞれなので、ここでは投票者それぞれの感動や思い入れを基準に、心の1本を選んでみてほしい。「これこそXboxというマシンにふさわしい」と感じた作品に貴重な1票を投じよう!

部門賞

グラフィック賞	とくに映像面で衝撃を受けた作品に贈られる賞。美しいCG、目を見張るキャラの動き、凝った視覚効果など、映像表現が印象深かった作品を選ぼう。
サウンド賞	とくに音楽面がすばらしかった作品に贈られる賞。BGMや効果音など、楽曲単体としての完成度のほか、5.1ch対応など演出効果としての"音"にも注目。
ストーリー賞	とくに物語性が出色だった作品に贈られる賞。RPGなどの長編ストーリーだけでなく、心にしみるセリフや1シーンなど、物語性のある要素すべてが対象。
技術賞	とくに技術的なスゴさを感じた作品に贈られる賞。快適な操作性やシステムの構築、絶妙なバランス調整、遊びやすさ向上の工夫など、"いい仕事"を表彰。
アイデア賞	とくに企画的に優れていると感じた作品に贈られる賞。作品のコンセプト自体が斬新、あるいはその一部分が新鮮だったり刺激的だったりした作品など。
移植賞	とくに移植モノとして満足度が高かった作品に贈られる賞。他機種からのコンバート・海外Xbox用からのローカライズの両系統を合わせて選考しよう。
パッケージ賞	とくにパッケージデザインが目をひいた作品に贈られる賞。魅力的なカバージャケットのほか、ソフト盤面のプリントなど、装丁全般が対象に入るぞ。
話題賞	発売前後を含め、何かと話題を集めた作品に贈られる賞。作品自体の内容、その周辺の出来事やニュースが世間やユーザーのあいだで騒がれた作品は?
キャラクター賞	Xboxゲームに登場した、とくに魅力的なキャラクターに贈られる賞。主役はもちろん、妙に印象に残る名脇役も大歓迎。当然、人物以外だってオーケー。

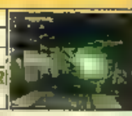
対象ソフト一覧

2002年2月22日～12月19日までに発売された全68タイトルを発売日順に掲載。スペックの見かたは右のとおり。なお「式神の城 EVOLUTION 紅」、同「藍」はゲーム内容に違いがないため、1本としてカウント。

(投票用紙にはこのNOを書こう)

00 ゲーム名 — 発売日 / 価格 / 発売元 / プレイ人数 / 5.1ch対応 / 移植タイトル / HDTV対応 / レビュー 31 / 画面写真 / ゲーム紹介文

01 幻魔 鬼武者



2月22日 / 6800円 / カプコン / 1人用 / 移植 / レビュー 31

PS2でミリオンセラーを達成した『鬼武者』の移植。新要素として新コスチューム、新たな敵キャラ、攻撃力強化の鎧や、3段階の溜め攻撃などが追加された。

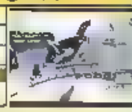
02 信長の野望・嵐世記



2月22日 / 9500円 / コーエー / 1人用 / 移植 / — / レビュー 29

Windows版同名作の移植。戦国武将となって天下統一を目指す。本作から"諸勢力"などの新要素を付加。合戦シーンはシリーズ初となる3Dリアルタイム制を採用。

03 ESPN Winter X Games Snowboarding 2002



2月22日 / 6800円 / コナミ / 1人用 / レビュー 25

米スポーツチャンネルESPNが開催する"X Games"をゲーム化。13人のプロライダーを操作でき、オリジナルライダーの作成も可能。装備可能アイテムは638種。

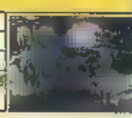
04 エアフォースデルタII



2月22日 / 6800円 / コナミ / 1人用 / 5.1ch / レビュー 25

世界各国の戦闘機が登場する3Dシューティング。ミッション成功による報奨金をもとに、より強力な機体を購入していく。隠し機体として往年のコナミキャラが登場。

05 サイレントヒル2 最期の詩



2月22日 / 6800円 / コナミ / 1人用 / 移植 / レビュー 33

PS2で好評を博したホラーADVの移植作。新マップ"洋館"でくり広げられる、マリアを主人公にしたサブシナリオを追加。新たに彼女専用の武器も用意された。

06 ハイパースポーツ2002 WINTER



2月22日 / 6800円 / コナミ / 2人同時 / 移植 / - / レビュー 26

スキージャンプやフィギュアスケートなど10種目の冬季スポーツを収録。パスワードを入力すれば、インターネット上で海外ユーザーとランキングを競うことが可能。

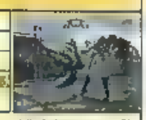
07 JSRF ジェットセットラジオフューチャー



2月22日 / 6800円 / セガ / 4人同時 / 5.1ch / HDTV / レビュー 36

アニメのようだが、じつはポリゴンという映像技術マンガディメンションを採用。インラインスケートで疾走しながら、グラフィティを描きまくろう。4人同時対戦可能。

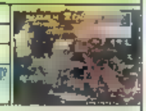
08 DEAD OR ALIVE3



2月22日 / 6800円 / テクモ / 4人同時 / 5.1ch / HDTV / レビュー 34

テクモの人気格闘シリーズ第3弾。酔拳のクリスティ、八極拳のブラッド、空手のヒトミを新しく追加。カート崩し、空中投げなどの新システムも採用された。

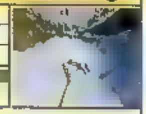
09 DOUBLE-S.T.E.A.L



2月22日 / 6800円 / BUNKASHA GAMES / 1人用 / 5.1ch / レビュー 31

通行人や車がひしめき合う街中をクルマで爆走し、物資輸送や監車破壊などのシナリオをクリアしていく3Dカーアクション。街中のあらゆるオブジェを破壊できる。

10 天空 -Tenku- Freestyle Snowboarding



2月22日 / 6800円 / マイクロソフト / 4人同時 / — / — / — / レビュー 27

プロボーダー14名協力のもと、フリースタイルのスノーボードを再現。実測に基づき再現された広大なゲレンデを自由に滑走し、トリックを決め高得点を競い合う。

11 ねずみくす



2月22日 / 6800円 / マイクロソフト / 1人用 / 5.1ch / レビュー 19

家ねずみアポロたちのテリトリーに、ある日突然出現したヨソモノネズミ。テリトリーを守るため、仲間と一致団結して戦うミクロ視点のアクションアドベンチャー。

12 Project Gotham : World Street Racer



2月22日 / 6800円 / マイクロソフト / 4人同時 / 5.1ch / レビュー 31

タイムだけでなく"どれほど華麗に走ったか"が評価基準となる"KUDOS"懸賞金システムを採用。得たポイント数に応じて再現された車種やサーキットが増えていく。

勝手に結果大予想!



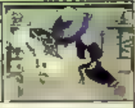
相沢浩仁

いままでの満点ソフト

DEAD OR ALIVE 3/JSRF/Project Gotham/HALO/ラリースポーツ・チャレンジ/鉄騎/紅の海 Crimson Sea/パンツァードラグーン オルタ

Xboxってスゴいなと思った最初のソフトが「DOA3」、北米版で最初にやりこんだ「Gotham」、FPS(1人称視点のシューティング)の楽しさを教えてくれた「HALO」、Xboxの潜在能力を体感させてくれた「オルタ」。ボクが満点をつけたなかでもっとも売れていない「ラリースポーツ」のリプレイ映像は万人に見てほしい。

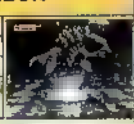
13 新 歌舞伎



2月28日 / 6800円 / 元気 / 4人同時 / — / レビュー 25

歌舞伎衣装に身を包んだ役者12名が舞台上で闘う和風テイスト満載の対戦格闘。3人の役者を率いて旅立つ"旅興行モード"では最大4人までのプレイが可能

14 METAL DUNGEON



2月28日 / 6800円 / パンサーソフトウェア / 1人用 / — / レビュー 24

潜るたびに形が変わる自動生成ダンジョンが舞台。最大5人のパーティーを編成し、地下100階を目指す。キャラメイクでは約2000通りものキャラを作成可能。

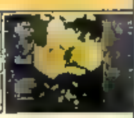
15 NBAライブ2002



3月7日 / 6800円 / エレクトロニック・アーツ スクウェア / 4人同時 / 移植 / レビュー 28

NBA公認のプロバスケットボールゲーム。チーム、選手名は実名で、実況は米スポーツチャンネルESPNのアナを起用。チームをマネージメントできるモードもある。

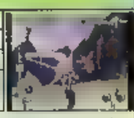
16 式神の城



3月14日 / 5800円 / メディアクエスト / 2人同時 / 移植 / レビュー 28

アーケードから移植された縦スクロール型シューティング。各キャラが有する"式神攻撃"、敵弾や敵キャラに近づくと得点が最大8倍まで上がる"TBS"システムを採用。

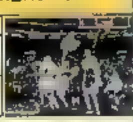
17 ガンヴァルキリー



3月21日 / 6800円 / セガ / 1人用 / 5.1ch / HDTV / レビュー 33

左右のスティックの組み合わせで多彩なアクションがくり出せるアクションシューティング。ハーフ超人となったケリー、サブロウタのいずれかを操り、敵をせん滅する。

18 ESPN NBA2 Night 2002



3月28日 / 6800円 / コナミ / 2人同時 / 移植 / レビュー 27

アメリカのプロバスケットボールNBAを2001〜2002年のデータを用いて再現。約340名の選手が実名で登場する。チームを運営するフランチャイズモードも採用。

19 F1 2002



4月4日 / 6800円 / エレクトロニック・アーツ スクウェア / 4人同時 / — / 移植 / レビュー 26

2002年度のデータを反映したF1レースゲーム。ピットからの無線連絡採用で、戦略性がより高まった。実戦同様のグランプリモードのほか、4人同時対戦も可能。

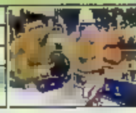
20 SSXトリッキー



4月4日 / 6800円 / エレクトロニック・アーツ スクウェア / 2人同時 / 5.1ch / 移植 / レビュー 34

スーパークロスを題材にしたスノーボードゲーム。ワールドサーキット全10コースを収録。"レース""ショーオフ"でポイントを稼ぎ、高性能ボードなどを入手する

21 ノックアウトキング2002



4月4日 / 6800円 / エレクトロニック・アーツ スクウェア / 2人同時 / 移植 / レビュー 31

モハメド・アリなどのリアルに再現された歴代チャンピオン、現役ボクサーなどが実名で登場。ボクサーを育成し、世界チャンピオンを目指すキャリアモードも収録。

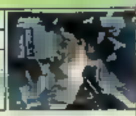
22 Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT



4月18日 / 6800円 / カプコン / 2人同時 / — / レビュー 29

"バーリトゥード(何でもありの意)"ルールで有名な格闘技大会UFCを再現。27名以上の実名選手が登場。マウントポジション、関節技など独特なシステムが魅力。

23 HALO



4月25日 / 6800円 / マイクロソフト / 4人同時 / 5.1ch / レビュー 37

北米でミリオンセラーを達成した主観視点3Dシューティング。人類の敵コヴナントとの戦争を描く。画面分割で4人、本体4台を接続した最大16人同時対戦が可能

24 2002 FIFAワールドカップ



5月2日 / 5800円 / エレクトロニック・アーツ スクウェア / 4人同時 / 移植 / レビュー 31

FIFA、JFA公認により2002FIFAワールドカップを再現。出場代表チームや選手、日程、開始時間、開催スタジアムの演出など大会演出を完全シミュレート。

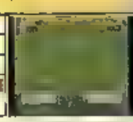
25 ミストIII エグザイル



5月2日 / 6800円(※1) / メディアクエスト / 1人用 / 5.1ch / 移植 / レビュー 29

PCで大ヒットした同名作を移植。美麗なCGで描かれた不思議な世界の謎を解く『ミスト』シリーズを継承。特典として30分以上に及ぶメイキングムービーも収録。

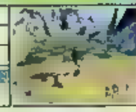
26 実況ワールドサッカー2002



5月23日 / 6800円 / コナミ / 4人同時 / レビュー 25

本物さながらの実況中継と演出が特徴的な同シリーズ、PS2版の移植。登場選手はすべて実名を使用。新規スタジアム、ユニホームEDITなどの新要素が追加された。

27 マッドダッシュ レーシング



5月30日 / 6800円 / アイドス インタラクティブ / 4人同時 / — / レビュー 26

ただ走るだけでなく、壁やハシゴを登る、川を泳ぐ、空を飛ぶ、ライバルを殴って走行を妨害するなど、数多くのアクションが盛り込まれたレーシングゲーム。

28 プチコプター



5月30日 / 6800円 / アクアシステム / 1人用 / — / レビュー 24

48分の1スケールの小さなヘリコプターを操縦し、家の中を飛び回るSLG。各部屋に隠された★を集めることにより、全9種類の機体を操縦できるようになる。

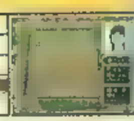
29 ビストロ・きゅーぴっと



6月13日 / 6800円(※2) / サクセス / 1人用 / 移植 / レビュー 28

香港生まれのお料理恋愛SLG『愛神餐館Cupid Bistro!』の移植作。主人公ラトが1年間のレストランの経営実習を成功させるべく、日々女の子たちと奮闘する。

30 梅沢由香里の囲碁セミナー



6月13日 / 5800円 / サクセス / 1人用 / — / レビュー —

梅沢由香里4段が初心者向けに実写ムービーで解説。指導対局編では音声による指導がなされる。対局モードでは5段階のレベルから相手を選択することができる。

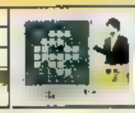
31 高橋純子の麻雀セミナー



6月13日 / 5800円 / サクセス / 1人用 / — / レビュー —

プロ雀士、高橋純子協力による麻雀ゲーム。"麻雀講座"では実写ムービーで対局テクニックを学べるほか、"対局室"モードでは30以上の設定、対戦記録の確認が可能。

32 中島哲也のオセロセミナー



6月13日 / 5800円 / サクセス / 1人用 / — / レビュー —

第十世名人、中島哲也6段が全面協力。CPU戦のほか、同氏からレクチャーを受けられる"講義"モード、10×10のグランドオセロ、8角形の"88オセロ"など収録。

33 米長邦雄の将棋セミナー



6月13日 / 5800円 / サクセス / 1人用 / — / レビュー —

米長邦雄永世棋聖が完全監修した将棋ソフト。CPU戦最高レベルでは同氏を模した思考ルーチンと対戦できる。各テストの成績に応じて段位、級位が認定される。

34 ラリースポーツ・チャレンジ



6月13日 / 6800円 / マイクロソフト / 4人同時 / 5.1ch / HDTV / レビュー 34

三菱、スバル、ランチャなどのライセンス契約により、全29種の実存ラリーカーが登場。4人対戦、タイムアタック、クラスを極める"キャリアモード"などを収録

35 ファントムクラッシュ



6月20日 / 6800円 / 元気 / 4人同時 / 5.1ch / — / レビュー 32

近未来の荒廃した東京が舞台。ランナバウトと呼ばれるオートモービル"スクービー"どうしの戦いに参戦する3Dアクション。細部にわたるカスタマイズ機能が特徴

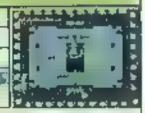
36 トライアングル・アゲイン



6月27日 / 6800円 / キキ / 1人用 / 5.1ch / レビュー 27

音楽業界にスカウトされた主人公・[illegible]灯がトップへ上り詰めるドラマを描いたADV。音階を聴き分けて選ぶ選択肢など、音楽との融合を目指した作りが斬新。

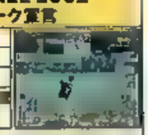
37 マジデスファイト



7月5日 / 6800円 / TAKUYO / 4人同時 / — / レビュー 18

フィールド上に点在する時限爆弾的アイテム"ハーフマテリアル"を収集し、爆発時間を計算しつつ敵へ攻撃する。2対2のチーム戦、最大4人までの対戦モードを収録。

38 THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言



7月11日 / 6800円 / コナミ / 2人同時 / 移植 / レビュー 33

2002年度公式戦スケジュール、開幕データに対応。さらに2001年度プロ野球全記録も収録。実況は日本テレビの河村亮アナ、解説に堀内恒夫、中畑清を起用。

39 ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン



7月25日 / 6800円 / [illegible]メク / 2人同時 / レビュー 25

ハスラーの挙動や実況中継を組み込むことで、競技中の臨場感をよりリアルに演出。監修を務める木村義一プロによる芸術的ショットの実写映像も収録されている。

40 CRAZY TAXI 3 High Roller



7月25日 / 6800円 / セガ / 1人用 / 5.1ch / — / レビュー 33

『CRAZY TAXI』シリーズ第3弾。時間内に客を目的地に届けるルールを踏襲。歴代のドライバーとコースも集結している。ミニゲーム集"CRAZY X"は25種目収録。

※1 プレミアムBOXも発売(9800円・税別) ※2 どきどきランジBOXも発売(9800円・税別)

勝手に結果大予想！



円川ツメ夫

いままでの満点ソフト

パンツァードラグーン オルタ

長年（←微妙）クロレビをやってますが、オレの魂のソウル（←重複）を揺さぶるゲームは少なく、満点は『オルタ』だけですが、担当しなかったけど「オレなら満点つける！」という作品が『JSRF』でございます。スマイルビットさんはセンスを技術でコーティングできる数少ない会社ですな〜。よって『JSRF』に1票

勝手に結果大予想！



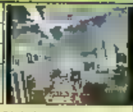
麻生アルノ

いままでの満点ソフト

JSRF
パンツァードラグーン オルタ

『パンツァードラグーン オルタ』、『JSRFジェットセットラジオフューチャー』、『DEAD OR ALIVE 3』、この3タイトルの完成度には驚いたね。『O・TO・GI〜御伽〜』のグラフィックの美しさにはひと目惚れした。『SSX トリッキー』もセンスがよく、サウンドの絶妙な使いかたなどはマジでトレ・ビアン。

41 雷-MURAKUMO-
7月25日 / 6800円 / フロム・ソフトウェア / 1人用 / 5.1ch / レビュー 30



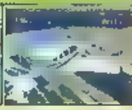
飛行型ユニットA.R.Kを操り、空中戦をくり広げるハイスピード3Dメカアクション。プレイヤーは特務チームの一員となり、暴走を始めた試作型A.R.Kの波を追う。

42 オールスターベースボール2003
8月8日 / 6800円 / アクレイムジャパン / 4人同時 / 5.1ch / 移植 / レビュー 25



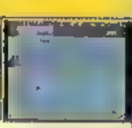
MLB、MLBPA両方のライセンスを受け、日本人選手を含む900人を超える選手が実名で登場。トレーディングカード収集モード、球団育成モードなどが特徴的。

43 フライトアカデミー
8月29日 / 6800円 / アクアシステム / 1人用 / ― / レビュー 26



17種類の教習をこなし、パイロットのライセンス取得を目指す本格派フライトシミュレータ。フライト記録を再生できる"ビデオ学習"モードも用意されている。

44 WTA Tour Tennis Pro Evolution
8月29日 / 6800円 / コナミ / 2人同時 / ― / 移植 / レビュー 27



WTAとのライセンス契約により、20名の選手が実名で登場。4大大会を制覇し年間チャンピオンを目指す。各選手には精神状態をシミュレートするAIを搭載。

45 鉄騎
9月12日 / 19800円 / カプコン / 1人用 / 5.1ch / レビュー 37



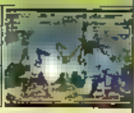
約40個のスイッチと左右2本のスティック、3ペダルがついた専用コントローラーを駆使し、二足歩行兵器VTを操縦。近未来の国家連合に対する独立戦争が描かれる。

46 segaGT 2002
9月12日 / 6800円 / セガ / 1人用 / 5.1ch / HDTV / レビュー 31



往年の名車"日産フェアレディZ""サバンナRX3"などを再現したカーライフシミュレータ。愛車をチューンし、ワールドトーナメント優勝を目指すモードも収録。

47 MARVEL VS.CAPCOM2 New Age Of Heroes
9月19日 / 6800円 / カプコン / 2人同時 / 移植 / レビュー 32



マーヴルコミックスのキャラとカプコンの人気キャラが登場する対戦格闘シリーズ第2弾の移植。最大56キャラを使用可能。3on3制、"エノアルレイヴ"も健在。

48 真・三國無双2
9月26日 / 6800円 / コーエー / 2人同時 / 5.1ch / 移植 / レビュー 33



ミリオンセラーを達成したPS2版の移植。三国志に登場する武将となり、大軍相手に武器を振るう。高難易度、傭兵のモデル選択など新要素も追加された。

49 BraveKnight ～リーヴェラント英雄伝～
9月26日 / 6800円 / バンサーソフトウェア / 1人用 / レビュー 28



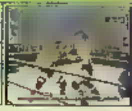
中世を思わせる国リーヴェラントを舞台にくり広げられる恋愛育成SLG。登場する女の子は14人。4年間で騎士としての功績を積みつつ、意中の女の子との結婚を目指す。

50 MAXIMUM CHASE
9月26日 / 6800円 / マイクロソフト / 1人用 / 5.1ch / レビュー 31



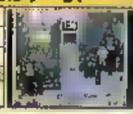
ハリウッド映画さながらのカーチェイスと銃撃戦が融合したカーアクション。ロス市警の刑事リックとなり、謎の美女キャサリンを武装集団から守るのが目的。

51 WWE RAW
10月3日 / 7800円(※3) / KADOKAWA / 4人同時 / レビュー 28



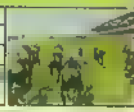
アメリカのプロレス団体WWEの演出を再現。46名＋αのスーパースターを収録。エディットモードでは同団体で使用されている入場シーンやBGMも設定可能。

52 エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る！
10月3日 / 6800円 / コトブキシステム / 2人同時 / 移植 / レビュー 22



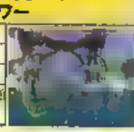
落ち物パズルゲーム。降ってくる、いろいろな形のブロックをすき間なく積み上げ、頂上のゴールを目指す。本体に録音した音楽をプレイ中のBGMにすることもできる。

53 Jockey's Road
10月10日 / 6800円 / マイクロソフト / 1人用 / 5.1ch / HDTV / レビュー 30



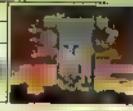
一流ジョッキーを目指す主人公、本格的な視点で物語が展開してゆくジョッキーRPG。愛馬を操作するレースパートの結果によって、物語のイベントも変化する。

54 クラッシュ・バンディクー4 さくれつ！魔神パワー
10月24日 / 6800円 / コナミ / 1人用 / ― / 移植 / レビュー 30



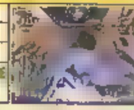
PS2で人気を博した同名作品の移植。主人公クラッシュは、ネオ・コルテックスが復活させてしまった魔神を封印するため、新たな冒険へ旅立つ。妹ココも使用可能。

55 テトリスワールド
11月14日 / 6800円 / サクセス / 4人同時 / レビュー 28



落ちものパズルゲームの定番「テトリス」。ストーリーが加わった、絶滅の危機にさらされている宇宙生物ミノを救うため、ルールが違う6種類のテトリスに挑む。

56 カンタムレッドシフト 超高速空間バトルレース
11月21日 / 6800円 / マイクロソフト / 4人同時 / 5.1ch / HDTV / レビュー 34



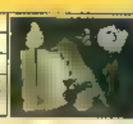
時速1600kmで疾走する反重力マシンを表現したレースゲーム。浮遊する独特の操作感、未来の超高速空間をサイバーチックに演出。武器による走り妨害も可能。

57 デッド トゥ ライツ
11月28日 / 6800円 / ナムコ / 1人用 / レビュー 32



元警察官ジャック・スレイトが、みずからを陥れた犯罪組織に戦いを挑むADV。ジャンプ中、ゲームの流れをスローモーションにできる"タイムシフトダイブ"が特徴的。

58 ドリホー
11月28日 / 6800円 / ハイウェイスタ / 1人用 / 5.1ch / レビュー 27



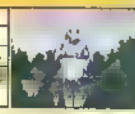
ドワーフ族の発掘集団員、ダンク36歳が主人公。方向ドリルで3Dの地中を自由に掘り、古代の遺跡を発掘していく。遺跡の中ではパズルを解いた戦闘も行える。

59 真・女神転生NINE スタンドアローン版
12月5日 / 7800円(※4) / アトラス / 1人用 / 5.1ch / レビュー 31



舞台は『真・女神転生Ⅰ』と『Ⅱ』のあいだの物語。世界観、悪魔合体などを継承しつつ、9つのマトリクス、RTSタクティカル戦闘システムなど新要素も充実。

60 Innocent Tears
12月5日 / 6800円(※5) / 広美グローバル・エンタテイメント / 1人用 / ― / レビュー 26



恋人どうしだったかつての2人が天使と堕天使となり、敵対する運命になったドラマを描くシミュレーションRPG。キャラデザイン・3Dキャラ監修はうたたねひろゆき氏。

61 機甲兵団J-PHOENIX+
12月5日 / 6800円 / タカラ / 2人同時 / ― / 移植 / レビュー 27



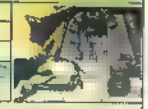
PS2版『機甲兵団J-PHOENIX』の移植。小隊全機のリアルタイム操作、機体のカスタマイズなどが可能になった。初回分にはアニメDVDなどの特典あり。

62 峠R
12月12日 / 6800円 / アトラス / 2人同時 / 5.1ch / レビュー 26



高低差や連続カーブなどのコースが魅力の峠レースの最新作。走り屋に人気の車が実名で登場。HAKONEやAKAGIなどの峠をリアルに再現。2人対戦もサポート。

63 紅の海 Crimson Sea
12月12日 / 6800円 / コーエー / 1人用 / 5.1ch / レビュー 34



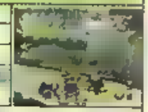
ネオサイオニクスと呼ばれる強力な特殊攻撃で敵を一掃する爽快感を重視した3Dアクションゲーム。"群れ制御エンジン"により、大量のキャラをリアルに演出。

64 O・TO・GI～御伽～
12月12日 / 6800円 / フロム・ソフトウェア / 1人用 / レビュー 32



平安時代をモチーフにした3DアクションRPG。主人公ライコウは武器と"巫術"と呼ばれる魔法を使用して戦う。登場する敵や建造物を破壊する爽快感が特徴。

65 プリンス・オブ・ザ・タイムスイーパー
12月12日 / 6800円 / マイクロソフト / 1人用 / 5.1ch / レビュー 31



時間掃除人プリンクスが、異常発生した"時の結晶"を回収する3Dアクション。時間停止や巻戻しといった能力を駆使し、異世界に捕われたプリンセス救出に向かう。

66 トライアングル・アゲイン2
12月19日 / 6800円 / キキ / 1人用 / ― / レビュー 27



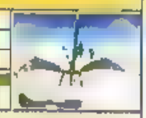
前作で歌手デビューを果たした主人公のその後の物語。前作同様、音階で選ぶ選択肢やマルチエンディングも採用。エンディング数が10種類以上と大幅にボリュームアップ。

67 式神の城 EVOLUTION 紅/藍
12月19日 / 5800円(※6) / キッズステーション / 2人同時 / 移植 / レビュー 26



前作『式神の城』のバージョンアップ版。特典の異なる「紅」と「藍」の2バージョンを限定で発売。難易度を調整した"Evo MODE"、"サイドストーリー"など追加。

68 パンツァードラグーン オルタ
12月19日 / 6800円 / セガ / 1人用 / 5.1ch / HDTV / レビュー 38



パンツァードラグーンシリーズ最新作。シリーズ3作目から数十年後が舞台。プログラムシェーダーを使用した映像は組織美麗。おまけモードに1作目「ツヴァイ」を収録。

※3 初回限定版も発売(12800円 税別) ※4 デラックスパックも発売(12800円 税別) ※5 初回限定版も発売(9800円 税別) ※6 『紅』『藍』とも価格は5800円(税別)

勝手に結果大予想！



いままでの満点ソフト
ノックアウトキング2002
カンタムレッドシフト

戸塚伎一

『HALO』の最優秀作品賞は揺るがないとしても、各部門賞には埋もれかけている作品にスポットライトを当ててやってくださいね。『SSX トリッキー』のスーパートリックは爆笑ものでしたよね。『カンタムレッドシフト』はパッケージと中身のギャップがスゴかったですよね。あと『ふしぎ』、妙に気になりましたよね!?

勝手に結果大予想！



ゲームタイトルグループ 市川慎一

『鉄騎』の巨大コントローラーにも驚かされました。あれだけインパクトのあるものを製品にするカプコンさんはスゴイですよね。そのほかに個人的なお気に入りのタイトルというと『HALO』です。早くエンディングまでクリアしたかったので仕事中にプレイしていました。『HALO 2』、楽しみに期待してます!

ちょっと参考 ちなみに、レビュー＆読者の評価は？

ここでは、選考時の参考までに、ふたつのデータをランキングにまとめてみた。ひとつは、過去の本誌に掲載されたクロスレビューの合計点順位。もうひとつは、読者投稿レビューに寄せられた読者レビュー対象ソフトの平均点順位。それぞれ上位20タイトルまでを集計してみたぞ。今号の"Xbox300万台への道"（156ページ）にはソフトの売上データも掲載されているので、興味のある人はあわせて見てほしい。なお、投稿締切日の都合上、読者レビューのほうには12月後半の発売タイトルは含まれていないのでご注意を。



➡全米でXbox初のミリオンを達成した『HALO』は、FPSに不慣れな日本のユーザーからも好評を得た。

	タイトル	合計
1	パンツァードラグーン オルタ	38
2	HALO	37
	鉄騎	
4	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	36
5	DEAD OR ALIVE 3	34
	SSXトリッキー	
	フリースポーツ・チャレンジ	
	カンタムレッドシフト 超高速空間バトルレース	
	紅の海 Crimson Sea	
10	サイレントヒル2 最期の詩	33
	ガンヴァルキリー	
	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	
	CRAZY TAXI 3 High Roller	
	真・三國無双2	
15	ファントムクラッシュ	32
	MARVEL VS CAPCOM2 New Age of Heroes	
	デッド トゥ ライツ	
	O・TO・GI～御伽～	
19	Project Gotham／幻魔 鬼武者／DOUBLE S.T.E.A.L／ノックアウトキング 2002／2002FIFA ワールドカップ／segaGT2002／MAXIMUM CHASE／真・女神転生NINE／ブリンクス ザ タイムスイーパー	31

読者レビュー TOP 20
（対象：2/22～12/5発売タイトル）

	タイトル	平均
1	DEAD OR ALIVE 3	9.3
	CRAZY TAXI 3 High Roller	
3	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	9.2
4	HALO	9.1
5	鉄騎	9.0
6	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	8.5
	segaGT2002	
	WWE RAW	
9	ガンヴァルキリー	8.2
10	ファントムクラッシュ	8.0
	MARVEL VS CAPCOM2 New Age of Heroes	
	MAXIMUM CHASE	
13	Project Gotham World Street Racer	7.8
	Braveknight～ヴェラント英雄伝～	
15	幻魔 鬼武者	7.5
	エアフォースデルタII	
	式神の城	
	2002FIFA ワールドカップ	
	ミストIII エグザイル	
	蒼-MURAKUMO-	

応募のきまりとプレゼント

84ページにある各賞に投票したいタイトルが決まったら、右の投票用紙（コピーも可）に必要事項を記入し、官製はがきに貼って、以下のあて先まで応募しよう。投票は、はがきでのみ有効。メールでの投票や投稿はがきとのまとめ送り、二重投票などはすべて無効となるので注意してほしい。

また、用紙記入時は、ゲームタイトルをそのまま書くのではなく、必ず規定のエントリーナンバーを記入すること。よく確認して、記入ミスなどのないように！

投票してくれた方には、抽選で100名様に、ファミ通Xbox特製のオリジナルTシャツ第2弾をプレゼント！　もちろん、ここでしか手に入らない完全限定品だ。

応募締切は2003年1月30日まで。じっくり考えて、貴重な1票を投じてほしい。持っているソフトをひっぱり出して、あらためて遊び直してみるのもいいかも？



本誌特製Tシャツを抽選で100名様にプレゼント！

⬅本誌オリジナルTシャツ第2弾は現在鋭意制作中！　投票してくれた全員にチャンスがあるので、これはもう参加するしか！

あて先
〒154-8528
㈱エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「XGA 2002」係

締切：2003年1月30日（木）当日消印有効

結果発表：2003年4月号（2003年2月末発売）

投票用紙

各賞ごとに、投票したい作品のエントリーナンバーを記入してください。ひとこと欄は、記入してもしなくてもどちらでも構いません。

	投票NO.	ひとこと
		キャラクター名

フリガナ		性別	年齢
お名前		男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡 ☎（　　）　-		
Tシャツの希望サイズ	S・M・L		

ついにXboxがアジアにてテイクオフ 各国の熱気あふれる模様をリポート

香港、台湾、シンガポール、韓国、ゲームはいまアジアがアツイ！　今年に入ってPS2、Xboxと立て続けにメーカーから正式にハードが発売になった事実を見るだけでも、ゲームメーカーのアジアに向ける視線のアツさにお気付きいただけるだろう。もともとコピー天国のアジアでは、不正品とのせめぎ合いという課題はあるけれど、明らかにゲーム文化はアジアの地に根付いているのだ。そんなアジアで11月22日の香港・シンガポールを皮切りにXboxが正式に発売されるのも時代の必然と言えるのでは？　今回は、そんなアジアのいまに迫ってみたい。まずは、現地からのXbox発売レポートをお届けしよう。

日本

Launch date　2月22日
本体価格：34800円
（現在 24800円）

韓国

Launch date：12月23日
本体価格：254,000ウォン
（約25400円）

当地探訪 台湾

新光三越デパート広場は大賑わい

人口およそ2300万人の台湾は、日本を除けばアジアでもっとも家庭用ゲームの市場が大きい国かもしれません。そのためか、Xboxの発売日は大いに盛り上がりました。当日イベントが行われたのは、台北の繁華街にある新光三越デパート広場。ステージでは芸能人を招いてのトークショウやクイズ大会が行われ大盛況でした。ハードの発売は18時からでしたが、一番乗りは前日から徹夜をしていた小学生の男の子でした。



←奥に奇妙なブリンクスが　台湾版なの??



↑試遊台の前には長い行列！　そのクオリティーには台湾っ子も度肝を抜かれた!?

Launch date：11月29日
本体価格：7490台湾ドル
（約26300円）

当地探訪 香港

ついにXboxに光が灯された

もともと英国領だった香港は、人種の交錯する不思議な国です。当地では、マイクロソフトがオフィスを構えるCyberport2のイベントスペースにてセレモニーが行われました。セレモニー内容は、香港マイクロソフト、ヨランダ・チャン氏と、香港でのXbox販売代理店にあたるインターコンティネンタルインタラクティブ、ハトゴ・ジュシュ氏によるXboxへの点灯式。Xboxに火が灯されることにより、香港に、ひいてはアジアにXboxの灯がついたという象徴的なセレモニーでした。イベントには香港の新進気鋭のポップスター、エドウィン・シュウも出席。『Project Gotham』のデモプレイなどを披露しました。そのあと、Xboxミニクーパーにより、Xboxは香港のゲームショップへ運ばれていったのです。また、香港の繁華街・銅鑼湾にあるトイザらスでは、多数のゲームファンがつめかけ、発売3時間で在庫が売り切れてしまったとのことです。



↑Xboxミニクーパーが本体をデリバリー。香港にXboxが広がる瞬間だ



←チャン氏とシュシュ氏による点灯式　火は灯された

Launch date：11月22日
本体価格：1599香港ドル
（約25100円）

当地探訪 シンガポール

クラブでの前夜祭は華やかに……

ここシンガポールでは、Xbox発売日前日にあたる11月21日に有名ナイトクラブZouk（ズーク）において発売イベントが行われました。当日の会場では、『Project Gotham』や『BLiNX』といった人気作・期待作を堪能することができました。ナイトクラブに入ろうとして行列を作った人の数は、なんと5000人！　Xboxに対する期待の高さをうかがわせました。



↑アジアのカップルがXboxをプレイ　なんか絵になるなあ。

Launch date：11月22日
本体価格：388シンガポールドル
（約27000円）

特別企画 亜細亜Xbox事情

香港・シンガポールを始めとして
ついにアジア各国でも
正式に発売されたXbox。
そんなアジアの
Xbox事情を検証する。

※各国の為替レートは12月13日現在のものです。

マイクロソフト&ゲームメーカー直撃 香港でのXboxは今後どうなるのか!?

Interview

現地のクリエーターはXboxに対し何を期待しているのか？ ここでは、香港マイクロソフトのXbox事業の責任者と、同じく香港のゲームメーカー2社に話を聞いた。

Xboxを香港でナンバーワンのハードに！

Microsoft

香港においてXboxが船出を果たした11月22日。まさにその日に我々取材陣は、香港マイクロソフトにおいてマーケティングディレクターのヨランダ・チャン氏に話を聞くことができた。マーケティングとプロモーションを担当しているという氏は、香港Xbox事業の舵取り役。氏の見据えるXboxの未来は？



Chief Marketing Director
Yolanda Chan

「香港では、本体と同時に『Project Gotham』や『BLiNX』など9タイトルをリリースしました。その後、クリスマスまでに50タイトルをリリースする予定でいます。なかでもいちばんの重点タイトルは11月末発売予定の『HALO』です。『HALO』と『Harry Potter and the Chamer of Secrets』は広東語にローカライズしてあるんですよ。そういった意味でも期待作ですね。

目標とする販売台数については、具体的に何台というふうにお答えすることができません。私たちはXboxに関しては、長期的なビジョンを持っているので、長い期間をかけて浸透させようと思っているからです。そのため、一概に販売目標台数という数字では括れないのです。ただ、私たちの目標は、Xboxを香港でナンバーワンの家庭用ゲーム機にすることということだけは断言できます。

もちろん、先行しているPS2というのはとても強力な存在です。それでも、Xboxは製品自体が非常に優れていることに加え、豊富なソフトラインナップがある。さらには強力なプロモーション展開などにより、アドバンテージが確保できると信じています。プロモーションに関して言えば、15歳くらいから35歳くらいをターゲットに、できるだけXboxに触れてもらえる機会を作りたいと思っています。日本だと短期集中型のプロモーションが多いようですが、香港では、長い期間をかけて、地道なプロモーションをしていきたいですね。この数ヵ月のプロモーション活動を見て、多くのゲームファンが、"マイクロソフトは本当に力を入れてXboxをもっと高い地位へ押し上げようとしているんだ"ということを実感していただけたと思います。

残念ながら香港では、台湾や韓国ほどゲームメーカーが多くないというのが実状です。ただ、香港もゲームがもっと発展する可能性を秘めた都市だと思っています。そんな中、現状5～6社の香港メーカーがXboxに対して興味を抱いてくれています。また、日本のメーカーでも、セガさんやコナミさん、カプコンさんなどとはお話をさせていただいています。日本のタイトルもあり、アメリカからのタイトルもありますので、香港でXboxのソフトが少なくて悩むということはないでしょうけれど……(笑)」



←香港のオフィスにある瞑想ルーム。仕事がはかどりそうだね

香港でXboxがでるのはすごくうれしい

FIREDOG STUDIO

ファイヤードッグは日本でもおなじみ、『ビストロ・きゅーぴっと』の原作となるPC版をリリースした香港の開発会社だ。ここでは社長のガブリエル氏と『ビストロ・きゅーぴっと』でキャラデザインを担当したアキ氏にお話をうかがった。

「香港でXboxが出るのはうれしいですね。香港のゲームファンのあいだではかなり期待されていますよ。これまで香港では輸入品しかなかったのですが、香港の製品は日本版とアメリカ版とどちらが望ましいか、発売まえに議論があったくらいで……(笑)。開発サイドから見ても、容量が多いし、開発が容易なので作りがいがありそうですよね。できれば、香港や韓国でもXbox版『ビストロ・きゅーぴっと』を出したいですね。それはサクセスさんしだいになるのですが……」(ガブリエル氏)

「PS2が発売されたときは、最初は高くて少ししてから値下げしていくという戦略を取っていたのですが、Xboxの場合は最初から安めに設定されているので、ゲームファンのあいだでは好感をもって受け止められているようですね。香港や韓国ではオンラインゲームが盛んなので、Xbox Liveが出たらもっと普及すると思いますよ」(アキ氏)



Managing Director
Pangtsz-Kit Gabriel 氏
Aki Li 氏

成功の条件は日本のソフトが充実すること

GAMEONE

ゲームワンはオンラインゲームを中心に多数のヒット作を抱えている、香港最大手のゲームメーカーだ。ここでは、デザイナーのライ氏とユー氏、プロモーション担当のアウ氏にお話をうかがった。

「香港は日本テイストのゲームは好きだけど、肝心の日本のゲームが少ないという点で、Xboxはまだまだかなという感じがしています。アメリカのソフトは多いのですが……。せっかく香港のXboxが日本版とリージョンコードが共通しているのにもったいないですね」(ライ氏)

「香港でのXbox成功のカギを握るのは、①日本のゲームの増加、②オンラインゲームの増加の2点だと思います。香港ではほとんどの家庭でブロードバンド環境が整っているので、オンラインは必須になりつつありますね。ひとりでゲームをする時代は終わったのかもしれません……。そういう意味ではXbox Liveには期待したいところです。開発者としては魅力的なマシンですね」(ユー氏)



Designer
Dennis Lai 氏 / Bill Yu 氏
Ralph Au 氏

「マイクロソフトは家庭用は初めてなので、プロモーションには苦労しているみたいですね。今回の経験をつぎに活かしたほうがいいかも、みたいな雰囲気がファンのあいだで漂いだしているのが怖いところです。個人的にはとてもいいハードだと思うので、いいソフトを期待したいのですが……」(アウ氏)

重要的専欄 Column

アジア版Xboxの仕様は?

ご存じのように、Xboxはそれぞれの地域に応じて異なるリージョンコードの設定がなされている。たとえば、北米ならNTSC/USAだし、日本ならNTSC/Jといった具合だ。もちろん両者に互換性はないので、北米のソフトを日本版で遊ぶことはできない。そこで、気になるのがアジアのXboxのリージョンコードなのだが、香港、シンガポール、台湾ともにNTSC/Jが採用されている。つまり、香港で発売されたゲームソフトは日本版でも遊べるということ。これは、「洋ゲーの移植を期待してXboxを購入した」というファンには朗報かも。日本では現在発売予定のない『メタルギアソリッド2 サブスタンス』もプレイできるし……(ソフトを購入できるお店の情報などはP153をご参照ください)



ゲームソフトはいまアジアがアツイ!?
日本メーカーはアジアに何を見るのか？

Interview

ここではアジアに対して関わりの深い
4つの会社にお話をうかがうことにした。
彼らの話から浮かび上がってくる
メーカーのアジアに向ける視線とは？

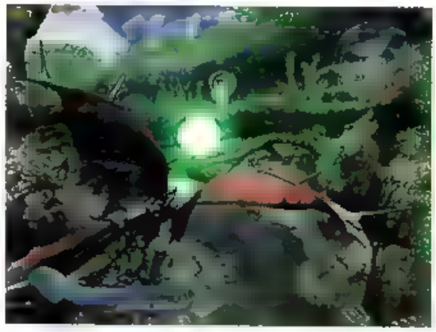
成長市場のアジアには大いに期待したい

セガ

ドリームキャストなどを発売していたということもあり、アジア各国でも知名度の高いセガ。高い技術力を誇るセガは、アジアの国々にとって、その動向がもっとも気にあるメーカーのひとつと言えるだろう。ご担当者にお話をうかがった。

「現状、Xboxタイトルに関しては、日米にて『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』や『パンツァードラグーンオルタ』など、皆様から高い評価をいただいているソフトを多数リリースしておりますが、香港や台湾などについては、日米で好評を得たタイトルの市場性を現在調査中です。その調査しだいでは、多数のソフトをアジア向けに投下する可能性もあります。ただし、リリースにあたっては、オリジナル要素の追加といったようなことは基本的に考えておりません。

今後のアジア各国と日本ゲームの関係ですが、アジア各国は日本文化（とくにアニメやマンガ）の影響が強いので、日本発のゲームが受け入れられやすい状況が続くと予想しております。そういった意味では、アジアの市場は日本のゲームメーカーにとっても、今後"成長市場"にあると認識しています。今後の展開しだいでは、香港発の……、あるいは台湾発の……といった現地主導のゲームを開発する可能性もなくはありません。それも市場の成長を見ながら検討したいと思っております。



←年末いち押しタイトル『パンツァードラグーンオルタ』のアジア投入はある？

今後Xboxがどの程度まで普及するのかは、スタートしたばかりですのでなんとも判断しかねるところではあります。その点もプラットフォームフォルダー様の戦略により、大きく変動するところではあると思うのですが……。今年アジア各国で発売された、PS2とXbox、そしてゲームキューブがしのぎを削って成長してくれることを期待したいですね」

アジアのパートナーとは付き合いやすい

アイディアファクトリー

アイディアファクトリーのアクションRPG『エクスチェイサー』で開発を担当しているのは、XPECという台湾の会社だ。アイディアファクトリーでは、ここ数年アジアの開発会社と仕事をするケースが増えているという……。

「XPECはできたばかりの会社なのですが、PCのソフトに関わってきたスタッフが多く、DirectXに対する知識も深いので、Xboxならいいのではないかということで、『エクスチェイサー』の開発をお願いしました。以前は欧米のパートナーともお付き合いをしていたのですが、アジアのパートナーは前向きで相手の文化を理解しようとするところが評価できます。文化的にも非常に近いので、仕事がしやすいわけです。たとえば、2Dの絵を3D化する場合、欧米だと「三面図をよこせ！」ということになる（笑）。ところが、日本的な2Dのアニメ絵というのは矛盾だらけで、三面図なんて起こせるわけがないんです。その辺で、アジアのパートナーは我々の意を汲み取って、矛盾だらけの2Dをなんとか3D化してくれるわけです。当然コストも欧米よりは4～5割低くて済みます。

アジア進出はもちろん考えています。ただ、弊社の方針としては自社がしゃしゃり出るのではなく、その国のパートナーに売っていただくという戦略を取りたいと思っています。たとえば、『エクスチェイサー』に関しては、XPECが作ったんだから台湾ではXPECが売ってください……というような。弊社はこんな方針で、アニメについては韓国のパートナーがいます。もちろんこのやりかただと取り分はけっして多くはないのですが、いつかはパートナーがみんなで合体できればいいなと思っています。



アイディアファクトリー
太田康一

アジアでXboxが成功するポイントは3つです。①流通、②ブランド力も含めたマーケティング能力、③地域のローカライズ能力です。①はPC時代からのお付き合いがあり、②は天下のウインドウズということで申し分ない。そういう意味では60点は取れているんです。そうなるといちばん見えないのが③ですね。現状90パーセントが日欧米のタイトルでまかなわれているわけで、その辺がカギを握ると思います。いずれにせよ、今後のアジア市場は期待できると思います」

opinion

ゲームマニア御用達、秋葉原メッセサンオーの元名物店長さんにして、部類のアジアゲーム通でもある稲越一之氏に、ここ最近のアジアゲーム事情を聞いてみた。

「並行輸入が盛んな台湾や香港では、欲しい人は輸入品を買ってしまっているという現状があるわけで、そういう意味では"正式のアジア版"と言われてもピンとこないかもしれません。とはいえ、聞いたところでは、台湾では発売週でXboxを6000台程度販売したようで、ある程度健闘した数字といっていいのではないでしょうか。

アジアの市場ということで考えてみると、人口の点から見て日本より台数が売れるということは考えづらいのですが、活気という点から見れば、日本を遥かに凌ぐ可能性はあります。それは、景気が上向きである、香港や台湾などがWTO（世界貿易機関）に加入してコピー商品に対する取締りが厳しくなった（それでもコピー商品はあるところにはあるのですが……）、ソフトが豊富に遊べるといった要因によるものです。ただし、ゲームメーカーにとってアジアが有望な市場になるかどうかは、これからしばらく先の問題になると思いますね」



稲越一之

重箱の隅

Column

コピー天国として知られる香港や台湾……。かの地に一度足を踏み入れたことのある方なら、その凄さに度肝を抜かれた（あるいはあまりのバカバカしさに苦笑をこらえた）ことだろう。なにしろゲームボーイソフトが100本もまとまって、1本のゲームボーイアドバンスソフトとしてパッケージングされているのだから「正規のゲームソフトはけっして安い買い物ではなく、コピー商品を買ってしまうのはある意味しかたがないのでは」、稲越氏とのことだ。だが、そんなコピー天国にも変化が訪れつつあるという。それは香港や台湾がWTO（世界貿易機関）に加入したことにより、国を挙げてコピー商品の撲滅に乗り出したからだ。そんなに簡単にコピー商品はなくならない、とは稲越氏の弁だが……。



アジアではいいゲームが増えている

サクセス

サクセスが今年の6月にリリースした「ビストロ・きゅーぴっと」のベースになっているのは、香港の開発会社の手による作品だ。このように、サクセスではアジアゲームのローカライズのケースが増えているという。

「弊社は家庭用の海外タイトルのローカライズに関しては、質量ともに国内でもトップクラスだと思っているのですが、つい最近までは、ローカライズするソフトはほとんど欧米の作品で占められていました。台湾や韓国のゲームに対しては、"どうせコピー天国の国だし、たいしたことはないだろう"と思ってバカにしていたんです。ところが、いざふたを開けてみるといいものがけっこうある。きっちり2〜3年かけて、相当なマンパワーをかけて作っているものもあるわけです。そんなわけで弊社においても、現状アジアソフトの比重がかなり増えています。いまも、中国製のRPGでとてもいいものがあるのですが、ローカライズにお金がかかりそうなので悩んでいるところです（笑）。

台湾や中国でいうと、人件費がかからないのが魅力ですよね。たとえば、中国だったら数百人規模を雇用するのでも、日本で数人雇うくらいの金額があれば済んでしまう。そういった意味では、作りこみの必要なRPGなどは、日本などよりよっぽど開発環境が整っていると言えるのかもしれません。

アジアにおける家庭用ゲーム機の可能性ですが、今年2月に韓国で発売されたPS2が、20〜30万台程度というふうに聞いています。ソフトは1万くらいが標準とか…。Xboxに関してもスタートを切ったばかりなので、もうちょっと待ってみないと何とも言えないのですが、そこそこはいけるのではないでしょうか。

弊社もすでに、台湾の作品を日本向けにローカライズしたり、逆に日本のシューティングゲームを韓国向けにアレンジしたりしているのですが、今後もアジア向けタイトルは増やしていきます。アジアはこれからがおもしろいですよ（笑）。とくに注目しているのは中国ですね。いまネットは韓国がすごいと言われていますが、いずれ中国が抜くのではないでしょうか。上海などに行くと、それくらいの勢いを感じますね。いま上海などには日本のメーカーがかなり進出しているのですが、人口的に見ても、中国というのは今後のゲームメーカーの大きなテーマになりますね」



サクセス
代表取締役
吉成隆杜

しっかりとしたローカライズを――

インターレックス（パンサーソフトウェア）

Xbox初のRPGとして話題を集めた「メタルダンジョン」は日本、台湾、韓国、アメリカの合同制作になる作品だ。もともとは貿易関係の仕事に携わっていたという佐藤代表は、海外、とくにアジアに対する造詣が深い。

「なぜ海外に進出するのかと言えば、おおげさに言えば、今後の日本における少子化をにらんでのことです。少子化により市場は縮小していくだろう、ならば世界でいちばんの日本の企画力を活かすためには、制作を分割して市場を海外に求めていくのが正しい道だろうと判断したからです。

韓国ではXboxの発売にあわせて、ハングル版「メタルダンジョン」を発売予定ですが、おそらく、しっかりハングル語に対応した初めてのタイトルになります。来年1月には台湾での発売も予定しているのですが、ローカライズは正直、大変な作業です。翻訳に関しては、シナリオをきっちりと書ける人が翻訳しなければキツイということを実感しています。たとえば、ギャルゲーなどで、日本で女の子に"ボク"と言わせるとボーイッシュでかわいいということになりますが、中国語では"ボク"も"私"も全部"我"になってしまう。そうすると、日本語でかわいく表現できていたものを、どこかでおきかえなければならなくなるわけです。

そういう意味では、ローカライズというのはコストがかかるし、非常にリスキーですね。ただ、これは営業的な考えなのですが、日本ではシェアが確立してきていて、一部大手に食い込むのは非常に厳しいものがある。ところが、今年はテレビゲームのアジア元年ということで、台湾、韓国などでは国内の大手メーカーと同じスタートラインに立てるわけです。ローカライズをブランドイメージ確立のために先行投資だと思えば、けっして高くはないと思います。たとえローカライズすることによって、発売が半年遅れてしまうとしても、それを待ってでも、自国語のソフトを買ってくれるような層にしっかりアピールしていきたいです。

今後は、「我々といっしょにアジアにいきませんか」というのを国内メーカーにオファーしていきたいですね。そういった面に関しても、ノウハウを駆使していきたいと思っています」



インターレックス
代表取締役社長
佐藤健次

opinion

台湾の大手ゲーム出版社として知られる晋文出版社。その日本駐在員である郭皇佑氏に台湾のXbox事情についてお話をうかがった。

「今年1月に台湾で発売されたPS2ですが、これまでに12万台販売されています。ところが並行輸入でその3倍のハードが台湾には入っていると言われています。そんな状況でXboxがどこまで台数を伸ばせるか……非常に興味深いところがあります

Xboxが台湾で普及するうえでいちばんのネックになるのは、流通だと思います。Xboxの流通を担当しているのはPCのころから付き合いのある流通なのですが、そこがトイショップとのラインがない。それで、Xboxを扱わない玩具屋さんもけっこうあるんです。あと、Xboxを扱うには什器セットを購入しなければならないというルールがある。台湾には小さなゲームショップがたくさんあるのですが、そういった制度により、かなり多くのゲームショップがXboxを扱っていない。そこでマイクロソフトではコンビニエンスストアにターゲットをしぼって販売展開をしているようですが、当初想定した目標台数には届かなかったようです。

そのほかでXboxの普及に必要なのは、やはりソフト。できれば中国語にきちんとローカライズされたソフトと、台湾のオリジナルソフトが欲しいところですね。中国語に完全ローカライズされたPS2の「真・三國無双」は台湾で爆発的なヒットを飛ばしたということからもわかるとおり、そういったきめ細かいサービスが欲しいところです」

晋文出版社
日本駐在員
郭皇佑

亜細亜的専欄 Column

この年末にかけて4カ国でXboxが発売されたが、それら4カ国をあわせても、ゲームの市場規模はけっして大きいとはいいがたい。ましてやそれらの国ではPCのオンラインゲームが盛んで、家庭用ゲームがどれだけ根付くかは、今後の方針いかんにかかってくるだろう。すべてはこれからなのだ。そんなゲームメーカーにおけるアジアの最終地点はもちろん中国。人口12億人を抱える大陸をゲームメーカーが放っておくはずがない。貧富の差が激しく、まだまだ生活水準も高いとはいえないが、中国だがゲームメーカーは着々と中国への進出を始めている。そして、Xboxも近い将来中国への進出を予定していると聞く。中国大陸が花開いたとき、世界のゲーム情勢は一変するかもしれない。



亜細亜新報●編集 ファミ通Xbox ●設計・園部新吾 ●編集協力 内田和也 矢野智子 インターレックス Tobi Kwong/Lau Yu Sang game watch EDWARD FONG
●撮影 久米英臣紀 島崎英俊 中山亜紀子 St Atom

サンチャWIRED ……DAY03

元気『ファントムクラッシュ』開発スタッフの方々を囲んで年末緊急座談会を実施! 次回作の展望を"熱く"語っていただきました!

2002年11月某日、『PC』開発者の方々を囲んで行われた座談会の模様をお送りします。気になる続編はどうなるのか……?　ではどうぞ!

ファントムクラッシュ　発売から半年が過ぎましたが、この半年をあらためて振り返ってみていかがでしたか?
太田　そうですね。商品的な"広がり"という意味では、正直ちょっと厳しかったかな、と思うんですけど（苦笑）。作品を深く気に入ってくれた方がいたな、という手ごたえは感じました。

ユーザーからの反響は、どのようなものがありましたか?
太田　いきなり"核心"に入ってしまいますが　（笑）。次回作に対する期待、というのはかなり来ています。多い要望としては、やはり次回作はネットワークに対応してほしい、というものですね。もともと企画当初からネットワーク対応を盛り込んで作っていたタイトルなので、それは間違ってなかったのかな、という感触です。環境が整っていれば、ネット対応という形でリリースしたかったのは事実なんですけど、今回スタンドアロンという形になってしまったんで、もしつぎが作れるのならば、ちゃんと対応したいな、という気持ちは、スタッフの中にあります。

Xboxのネット環境も、ようやく整いつつあるわけですが……。
太田　実際にまだ蓋を開けてみないとわからないところもあるんですけど、年が明けてLliveがスタートすれば、対応したタイトルも出てきますよね。あとは実際にXbox自体の勢いも含めてですね、"出せる環境"が整ってほしいな、と（苦笑）。

ところで、元気さんはLive対応タイトルのリストに名前が挙がってますか?
太田　話はあるんですが、残念ながら、具体的にプロジェクトとして動いているものはないんですよ。少なくともXboxに関しては……。ぜひやってほしい、ということはマイクロソフトさんのほうからつねづね言われているんですけども――。

話は変わりますが、さきごろ海外版が発売されましたが、海外のユーザーからそういう要望は出ていないのでしょうか?
太田　そういう話はいただいていはいます。――企画として考えてはいるんですけれど、という状況ですね。

――ファンクラ　Live対応版開発に、踏み切れない"何か"があったりする、と?
太田　そうですね。ヤル気だけでは超えられないものが、ありますね（苦笑）。

そのひとつはさきほどの、現状のXboxでは出せる環境が整っていない、ということだと思うんですが、たとえばハードの垣根を超えれば、"出せる環境"があると考えていいんでしょうか?　ぶっちゃけXboxじゃない……なんて可能性も?　おや、太田さん、額の汗はいかがされました?
澤田　わかりやすいなぁ（苦笑）。

太田　ま、その、いろいろな可能性というのは考えているんですよ、ぶっちゃけたところ。もちろん『ファントムクラッシュ』はXboxだからこそできた、という部分もあるんで、ホントはXboxでやるのがいちばんいいと思うんですけど……。なんか、奥歯に物が挟まったような言いかたになっちゃいますけど……。いまのところ、「Xboxで行くぞ」、と言い切れないというか。

以前、小島さんからいただいたメールによると、わりと思い切ったことが書いてあったような気もします……。
小島　はい。ヤル気、という点では自分の中では"ゴー"が出ていて、こういう形でやりたいなぁ、というアイデアは、自分も含めたスタッフの中では出てきているんです。ユーザーの声ももちろんですが、スタッフの意見として出てきている。
澤田　ハードウェアはどれか、というのは、実際問題まだ特定できていません。このままXboxで行くのか、PS2なのか、あるいはPCなのか、という点でもまだぜんぜん考えていないんです。ただ、続編をやろうかなぁ、ということで準備はしています。だから正式なモノではありませんが、企画書も作っています。ちゃんと準備はしていますよ、いちおう。某巨大掲示板のログも、ぼく全部持ってたりします……。イヤだった意見とか、全部集計してますもん（笑）。ここが悪かったとか、デモディスクが悪かったとか（笑）。ま、企画書とはいっても具体的にはまだ発表できるようなモノではないんですけど。とにかく、現在は将来発表できるように動いている、ということですね。

メーカーとしてゴーサインが出たら、すぐ動けるように!?
澤田　それはもう、当然

おおお!!　ふつう、元気さんの場合、正式にゴーサインが出るまえに、企画書をストックしておくことなんてあるんですか?
太田　どうでしょね?　このタイトルはけっこう特別なのかもしれません。もともとスタートしたときから、スタッフのほうでの盛り上がりがさきで、企画書をストックしていたようなタイトルなもんで……。それらスタッフの"熱い想い"を小島と澤田が中心になって盛り上げていたような部分もありましたから。まぁ、今回も下から盛り上げようかなぁ、とは思ってますけど（笑）。

その熱い思いを社長へ持っていく、と。
太田　社長自身もゲーム作りに"熱く"なることが必要であるってことはわかっているはずですけど……、モノ作りとしては熱く、でも経営者としては、いろいろ考えなきゃいけない、ということで。

小島さんのほうでも、スタッフの方々といっしょに、いろいろアイデアを出しているという状況ですか。
小島　そのレベルでの動きはしています。

――『ファントムクラッシュ』の続編が出るとしたら、ネットワーク対応は当然として、それ以外のプラス要素というと何が考えられますか?
澤田　まず、なんといってもマップを増やすこと（笑）
小島　うむ。全体的なボリュームアップは必須、ですね
澤田　あとはキャラクターの掛け合いもやりたいですね。さっきの話に戻りますが、元気の掲示板ももちろんですけど、ネットは某巨大掲示板、ファンの方の個人サイトを含めてだいたい見ているんです。だから、そういったところで次回作の希望や、こうしてほしいという意見があれば、それはだいたい読んでいる。ユーザーさんの意見は把握しているつもりです。海外の意見だって読んでますから（笑）。そりゃ気になりますよ、自分たちが作った作品だもの。ですから、それらユーザーさんの意見が反映できれば、と。

このようにスタッフ個人レベルでの"熱い"動きはすでにあるわけですが、『ファントムクラッシュ』の開発メンバーというのはどうなっているのでしょうか?　もう解散して別のプロジェクトに散ってしまったとか?
澤田　ほとんどそのままですね。とりあえず社内では"太田プロジェクト"という形ですから、スタッフ自体はバラバラにはなっていないです。

――ほかのプロジェクトも進めてい



候補としては、つねに、ある。(太田)　準備はしている。(澤田)
ヤル気になってますんで、期待していてください。(小島)

太田賢二 デザイン開発部部長（写真中央）
プロデューサーとして全体的な統括を担当。やる気満々の1号。澤田両氏からの突っ込みに、言葉を詰まらせる場面がたびたび……。

小島一郎 デザイン開発部（写真右）
デザイン全般を担当。ギャラクティ・SVのデザインには氏の好みが如実に反映されている。ちなみに本誌でお馴染みのBDも氏の作品。来月にも新作を？

澤田典宏 企画開発部（写真左）
企画、シナリオ全般を担当。世界観やキャラクターの性格付けなど、氏の好みが如実に反映されている。次回作へ向けても情報収集には抜かりなし。





る、という形でしょうか。
太田 そうですね。リリースしてから半年、あいだに「ファントムクラッシュ」の海外版などをやりつつ……。そのままほかのプロジェクトもやりつつ、走っている……走れる用意はしている、というところでしょうか。
――その中には当然「ファントムクラッシュ」の続編も？
太田 候補としては、つねにあります。
――ハードの垣根を超えるハードルは、ゲームの技術的に高いですか？……PS2とか？
小島 技術的なことは、どうしても出てくるとは思いますけどね。まぁ、根性でなんとか（笑）。
澤田 多少のアレンジ――ポリゴン数とかはもちろん調整しないとムリでしょうけれど、作品のテイスト自体は変えずにできると思うんですよ。だからテイストや世界観さえ壊さずにできれば、と。
――可能性はアリ、ということで……？
澤田 ま、そのあたりのツッコミはプロデューサー太田に、ということで（笑）。
――中間管理職ですねぇ。下からは突き上げられ、上からは抑えられ……。まさにいま、そんな構図が眼前でくり広げられております(笑)。
澤田 そうそう、すべては太田次第、ということで（笑）。
小島 モゴモゴ……（苦笑）。
――やるって言ってスッキリしたほうが、気分よくお正月を迎えられますよ？
澤田 言ってしまえば、本当になるかもしれないし（笑）。
太田 正直、今後の海外セールスにも左右される部分ではあるんです（汗）。もう少し……予算に……。
――これは、ビル・ゲイツ様にお年玉をねだるしか！
澤田 くれないですかねぇ。そしたらすぐにでも（笑）。

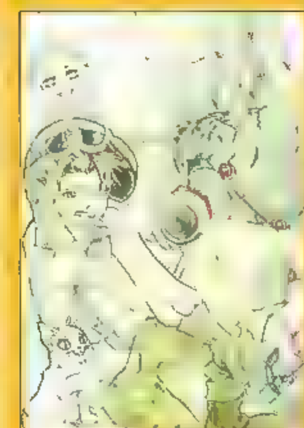
――スタッフの方々はヤル気マンマン、という感じですが、いかがでしょう太田さん？ つぎのステップの決定的なお話はないんでしょうか？
太田 そういうわけでも、ないんですが……。多少、ユーザーの皆さんに煽ってもらったほうがいいのかも（苦笑）。
――なるほど、メールと手紙では、どちらのほうが効きます（笑）？
太田 Webマスターあての要望は、いまでもけっこうあるんですよ。続編の要望とかBGM（インディーズ曲）の話ですとか。リンクしたい、とか。このうえまた増えたりしたら（笑）。
――そういうコアなユーザーがついてくれた、というのは、開発としてはどうですか？
太田 とにかく、深く愛してくれているファンの方が多い、というのは、ほかのタイトルと比べても強く感じますね。
澤田 それはありがたいですね。単純にうれしいですよね。好き嫌いを含めて、元気のBBSに書き込んでくれたりするのを読むのも楽しいですしね。その中で、こっちの意図したことを汲み取ってくれた方がいたりすると、「やっぱりうれしいねぇ！」って思いますし。

――では、最後になりますが、ユーザーの皆さんに、"熱い"メッセージを。
太田 またまたつぎっていうか……まぁ、スタートっていうのはあってないみたいなものなんですけど、もっともっと熱く盛り上げていって、ぜひ"つぎ"を実現したいな、と。一緒に盛り上げていきましょう。もう半年経ってしまったわけですけど、まだまだ熱い人たちがいますんで、ぜひ、この熱さを引き継いでいきたいな、と思います。
小島 ぼくは"つぎ"、すっかりヤル気になってますんで(笑)。
一同 おお～！
――小島さんが最後にオイシイところを持っていきました！
小島 つぎはボリュームもあるものにしますんで、楽しみに待っていてください。
澤田 ぼくもヤル気になってますんで、もうちょっと、コレで遊んでいただければ。
一同 おお～！
――スタッフの方々がこんなにも熱意を持って「PC」に向き合っていらっしゃるというのがわかっただけでも、ファンには希望が……。いいお年玉になったような気がします。青い空でも見ながら待ってますんで、よろしくお願いいたします(笑)。

今月は大増ページ（当社比2倍）ということで、ワイアヘッズ通信も2倍のスペースを確保！ それでは最初に、大阪放置区域は"底王改"さんから届きましたお手紙をご紹介しましょう。

●私は現在無職一生活苦でしてXbox自体買えない状況ですが、「ファントムクラッシュ」のHPなどで見たムービーからいろいろ見聞し、とても気に入っているゲームです。横山宏っぽいスクービーを見て昔某「HJ」誌で見ていたSF3Dを思い出しますし、ターボ機関のCDが欲しいと思い鉄板氏のHPに行ってみたりと、ゲームは持ってませんが気に入っているゲームです。

こらこら、「ファンクラ」やってないんかい。本来なら無視しちゃうところだけど、愛あるコメントとイラスト付きだったので掲載♥ つぎからは見逃さない予定なので、ヤリクリして「ファンクラ」を購入しておくように。あ、Xboxも忘れずに。さて、つぎはすでに常連第1号の兵庫放置区域"けんごっつ"さん。イラストも描ける（失敬）ことが判明。


大阪放置区域 底王改

●絵（CG）を描くのは好きなんですが、『ファンクラ』のプレイ時間が圧迫されるのが痛い（涙）。でも"サンチャWIRED"には盛り上がってほしい。でもプレイ時間はやっぱり削りたくないので、睡眠時間を削って描きました（笑）。このイラストでワイアヘッズがひとりでも増えればと思い、宣伝ポスター風にデザインしてみましたが、如何でしょうか？

美しい！ そしてこの"熱意"！ この熱意こそが「ファンクラ2」への勝利のカギだ！



兵庫放置区域 けんごっつ

〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係
応援やメッセージ、質問、イラストなど、諸君のおたよりを待っているぞ。太田さんへの"熱意"、"次回作の要望"でもオーケー！ ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号の明記を忘れずに！

from 担当&ライター 担「なわけで、次回作への展望が開けたかな……と」ラ「どこのハードで……？ これXbox専門誌ですよ？」担「ま、それはそれとして。あとはファンの皆さんの熱意でなんとか」ラ「てか、座談会の内容、この3倍はあった気がする。ユキとかロイとかSVの話は？」担「あとは同人誌に期待するしか……」ラ「……こらこら。本誌でどうにかしようという気はないんスか」担「あ……こんなところ。ページ数というハードルが……」

前半16ステージ分を一挙にマップ公開でクリアー！

全体の折り返し地点にあたる"睦月の竹林"までを、ステージマップで一挙に攻略。これで全アイテム、形代も取り残しなし。前半で手に入る祭器、呪具の詳細データも残らず公開！

A action	オトギ
発売	フロム・ソフトウェア
ジャンル	和風アクションRPG
価格	6800円(税別)
担当	プロデューサー

マニュアルじゃわからない、『O·TO·GI』プレイの基本

……の基本……さえおぼつか……りうる。ここで……"知識"を伝授……



知らないと損!?ソン、"武術コンボ"

……小小小コンボ……ほかに見られない特長がある……"溜め"によ……



"下賜魂魄"とは何なのだ？

下賜魂魄を決める要素

祭器系列別コンビネーションを知る

……コンビネーション……その変化は祭器の系……ことができる。……空中でくり……

……う最悪の結果が待っている。見た目はカッコイイが、ゲーム的なメリットはほとんどないので、空中でこの……コンは避けておくべき。

極論してしまえば、どんな祭器をしていても小小小大の……でいれば、……の場合、間違いはないといえ……

系列		1	2	3	4
剣	小	素早く横に薙ぐ	前方へ刀を突き出す	横に回転しながら薙ぐ	跳び上がり振り下ろし。空中ではただの振り下ろし
	大	構えて振り下ろす。空中では垂直落下斬り	横に広く回転しながら薙ぐ	刀身を逆さにして前方へ突き出す	横回転薙ぎ。隙が小さい
大剣	小	前方へ斬り下げる	返す刀で斬り上げる	前方へ斬り下げる	
	大	横に回転しながら斬り下ろす。空中では垂直落下斬り	やや溜めたのち横回転薙ぎ	横に回転しながら薙ぐ	跳び上がり振り下ろし。空中ではただの振り下ろし
杖・棍	小	素早く横に薙ぐ	返す刀で右から左へ薙ぐ	前方へ突き出す	横に回転しながら薙ぐ
	大	やや溜めたのち横回転薙ぎ	返す刀で斬り上げる	やや溜めたのち振り下ろす。空中では垂直落下斬り	跳び上がり振り下ろし。空中ではただの振り下ろし
両手剣	小	素早く横に薙ぐ	返す刀で右から左へ薙ぐ	右手の刀を前方へ突き出す	横に回転しながら薙ぐ
	大	構えて振り下ろす。空中では垂直落下斬り	やや溜めたのち横回転薙ぎ	やや溜めたのち横回転薙ぎ	跳び上がり振り下ろし。空中ではただの振り下ろし

前半16ステージMAP公開で、アイテム類取り逃しなし！

[illegible]

前半入手可能アイテム一覧

[illegible]	アイテム名	場所	アイテム名	条件	アイテム名
					伝増歩鴻 祭器
					双龍刀 祭器
					甲西の太刀 祭器
					慈光の玉串（呪具
	蒼鵬 壱之式	雲外鏡を倒す			鳳凰 壱之式
					胡蝶 壱之式）
			巫蓋 祭器	コンボ20回	
	鵺 壱之式	井戸の中			
	仙猿の腕輪 呪具	隠し部屋の中	蒼龍の杖 祭器，	3 20以内にクリアー	蝉の羽 祭器
					白蛇の首飾り 呪具
			鬼神の針（呪具）	00以内 ク アー	
			鬮尖 祭器，	妖鬼討伐数30以上	
					弐閃 祭器
					封鬼の剣 祭器
					鬼灯 祭器
	赤鬼の経文 呪具	九蛇羅を倒す			
	胡蝶の杖 祭器	隠し穴の中			
	高嶋 祭器	崩れる橋の先	巫蛇刀 祭器	コンボ400回	
	不動錦剣 祭器	烏天狗を倒す			鵺の杖 祭器
	鵺の棍 祭器	[illegible]			
	胡蝶 弐之式	[illegible]	鵺 祭器）	2 47以内にクリア	
	反魂鏡 呪具	祭壇の下	閃の数珠 呪具	[illegible]	





アイテムは倒した妖鬼からも！

壊したオブジェの中からは二度と出ない

光の祀り場 ひかりのまつりば

クリアー条件　全ての妖鬼を討伐せよ



最奥の霊地 さいおうのれいち

クリアー条件　二匹の幌術夜叉鴉を討伐せよ



[illegible]

仙 仙鑑（生命力回復）　龍 龍眼石（状態回復）　白 白金爪（攻撃力増）　甲 甲胝（防御力増）　朱 朱雀天草（巫力維持）　九 九曜石（巫力回復）　形代　陰陽形（倒すと修羅命入手）

断崖門

だんがいもん

クリアー条件　妖鬼を生む三枚の銅鏡を全て破壊せよ



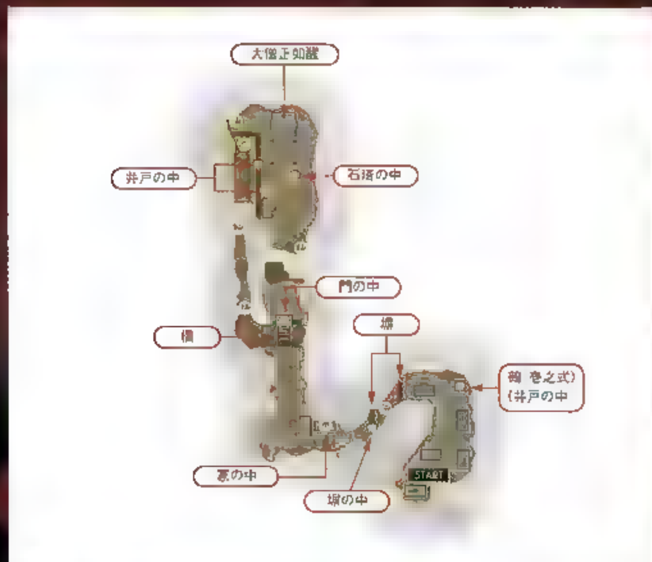
移動可能領域（色が薄いほど高地）

銅鏡の位置はマップを参照すれば余裕として、問題は条件"巫書"入手のための"コンボ20回"。外道衆と鬼が双方群がっている。マップ左の銅鏡付近で挑戦しよう。銅鏡に近づき過ぎて壊してしまわないように。また、鬼格が上がり過ぎると達成困難になるので、挑戦はお早めに。

千古の都

せんこのみやこ

クリアー条件　不死の大僧正如醒を浄化せよ



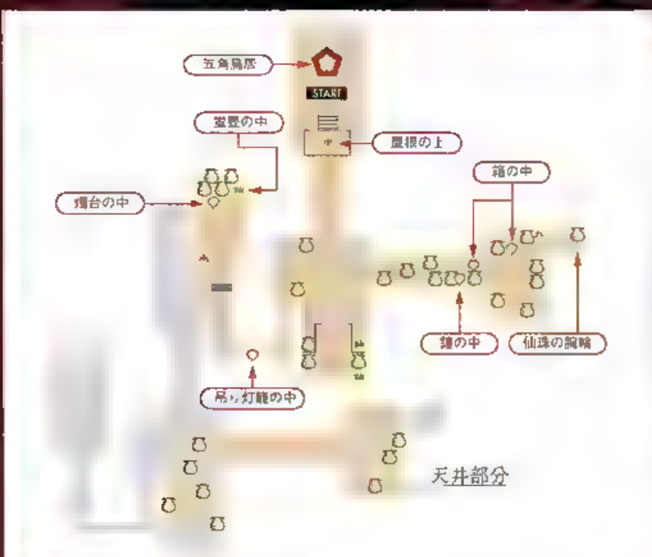
移動可能領域（色が薄いほど高地。奈落に落ちると即死）

マップ下中央にいる陰陽形を倒して、ふたつ目の"修羅命"を入手することを忘れずに。大僧正如醒は、太…攻撃を加えるとライコウを跳ね飛ばすが、ダッシュや飛ばし攻撃で戻れば問題ない。周囲の妖鬼は無限に現れてキリがないので、無視して大僧正如醒のみに攻撃を集中しよう。

金舞う殿上

こがねまうでんじょう

クリアー条件　金の源を解放するに足る蛍壺を破壊せよ



移動可能領域（色が薄いほど高地）　蛍壺

蛍壺は全破壊の必要はない。"蒼雷の杖"入手条件の3：20以内クリアーのために、マップ下方の蛍壺破壊→天井伝いに蛍壺を破壊しながらマップ右の部屋へ→マップ右の部屋と隠し部屋の蛍壺破壊→廊下の蛍壺を破壊しながらマップ中央へ、と効率よく移動して手早くクリアーしよう。

朧月橋

ろうげつきょう

クリアー条件　夫婦岩に巣食う魂呼を討伐せよ



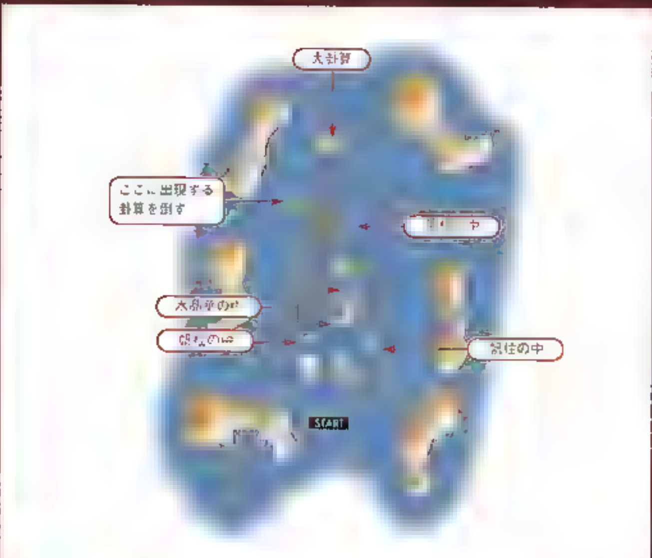
移動可能領域（色が薄いほど高地）　浅瀬（巫力0のとき、外海に沈むと即死）

月が隠れると出現する鬼火に触れると、巫力を吸い取られる。同じくボスの魂呼も月が隠れているあいだは無敵なので、月が出ているときに接近してコンボ＆薫風で一気に討伐。"鬼神の針"入手条件の1：00以内クリアーのためには、立ち止まらずにダッシュ連続でマップ奥へ。

仙 仙露（生命力回復）　龍 龍眼石（状態回復）　白 白金爪（攻撃力増）　甲 甲羅（防御力増）　朱 朱雀天草（巫力維持）　九 九曜石（巫力回復）　形代　陰陽形（倒すと修羅命入手）

亡魂灘
ぼうこんなだ

クリアー条件　船にて進み、大封算を討伐せよ



移動可能領域（色が薄いほど高地）　■浅瀬（巫力0のとき、沈むと即死）

船上に卦算が多数乗ってしまうと、船が沈む。太攻撃で吹き飛ばすのが効率いいが、"霧尖"入手条件の妖鬼30体以上討伐のためには、これらを残らず滅したうえ、怨蛇、龍蛇も倒さねばならない。鳳凰は必須。形代解放や清浄度アップは、再修業のくり返しを覚悟のこと。

水呑の塔
すいどんのとう

クリアー条件　塔を支える柱を全て破壊し、「水」の源を解放せよ

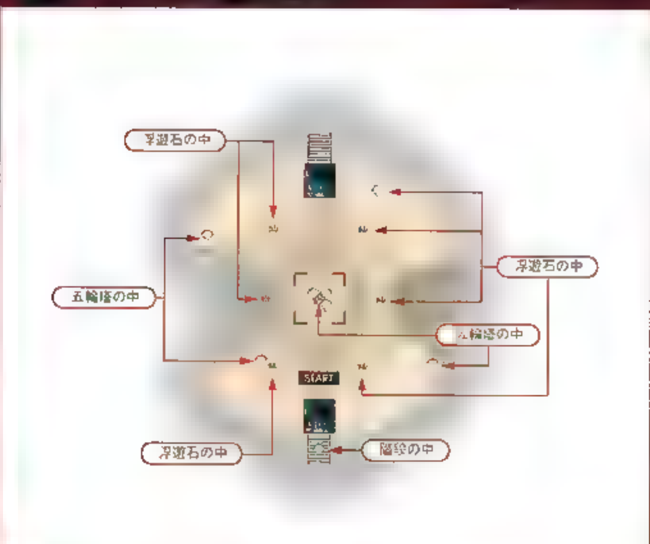


移動可能領域（色が薄いほど高地）　■浅瀬　●柱

最初の修業でも清浄度を"浄化"にすることが可能。万が一巫力が心もとなくなっても、妖鬼を倒すことで楽に回復させることができる。邪魔な柱を斬り倒し、そのうえでオブジェ破壊なり妖鬼討伐なりにいそしめばいい。薫香や"蝶の羽"装備で、さらに楽にクリアーできる。

天の墓所
てんのぼしょ

クリアー条件　九陀羅を墓所より駆逐せよ

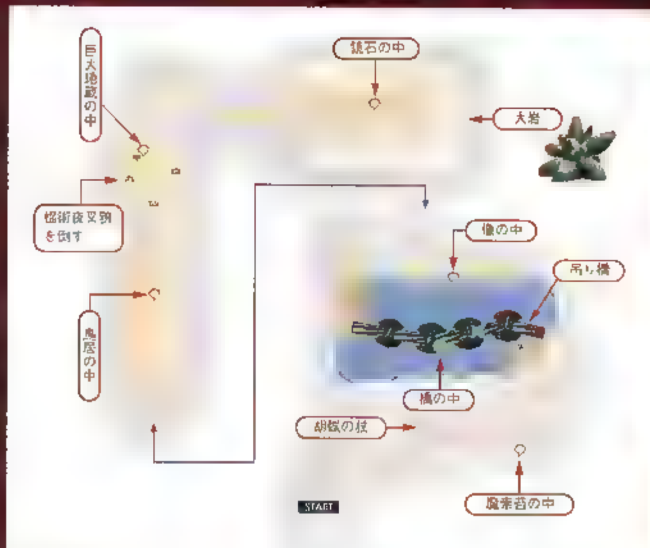


移動可能領域（色が薄いほど高地、奈落に落ちると即死）

九陀羅をロックオン後、落雷対策のためにつねに九陀羅と並ぶようにマップ中央で走り続け、九陀羅が突進してきたら早めにジャンプ、横から攻を斬りつけよう。「虫ケラがあ！」のセリフ後、逃げ回ればクリアーできるが、"鎮鬼の経文"入手のため、攻撃力の高い装備で攻撃続行。

緑の洞
みどりのほら

クリアー条件　気の流れを遮る大岩を破壊せよ



移動可能領域（色が薄いほど高地）　■地底湖（巫力0のとき、沈むと即死）

魔素苔を破壊したあとに、隠し通路の入り口が。その奥の"胡蝶の杖"を入手しておこう。地底湖の吊り橋では、3つ目の修練命を入手。うっとうしい弓術夜叉鴉は、無視するのがいちばんだ。最後の部屋では、石畳で巫力を回復しながら鏡石の全部を破壊し、清浄度アップを。

魑魅の森

すだまのもり

クリアー条件　封印石を破壊し、妖鬼を討伐せよ



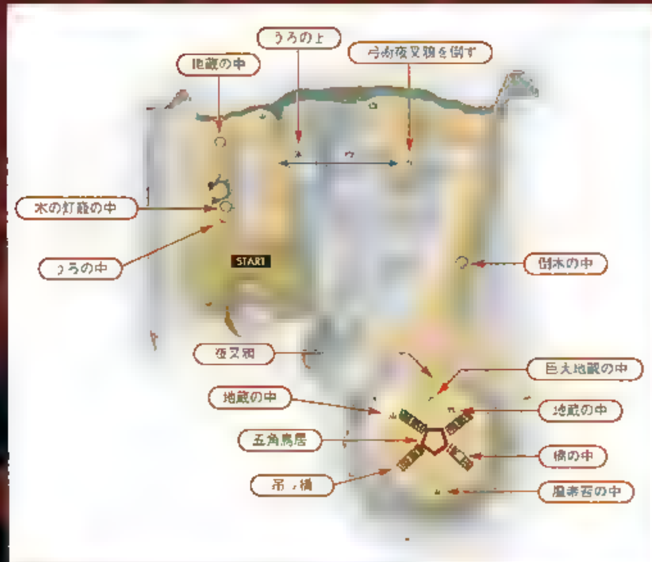
移動可能領域(色が濃いほど高地)

乱戦に強い両手剣と槍がオススメ装備。"巫錬刀"入手条件である400閃コンボは尋常でない条件なので再修錬で挑戦。封印石まで直行し封印石破壊後、小攻撃をあらゆる方向へ向けて連打。木霊の攻撃で途切れさせられたらやり直し、くらいの作業的なプレイは覚悟のこと。

荒風の森

あらかぜのもり

クリアー条件　鴉天狗を討伐し、「木」の源を解放せよ



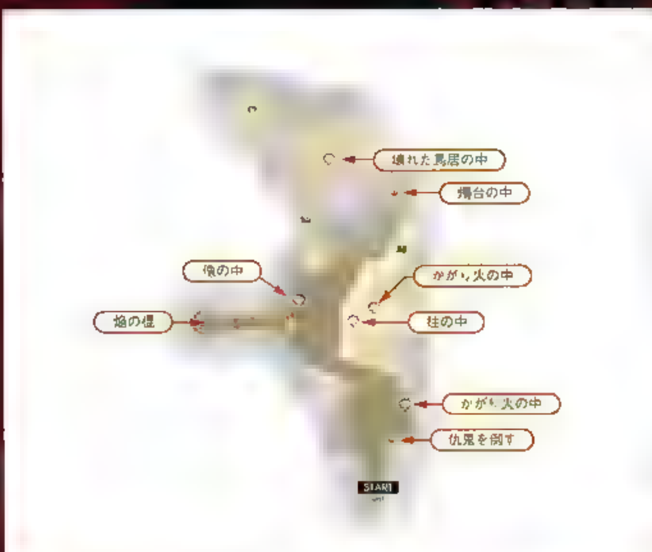
移動可能領域(色が濃いほど高地。奈落に落ちると即死)

動きを止めると突風で押し戻されるため、妖鬼は無視してダッシュで進み続けるプレイも有効。ボスの鴉天狗は、距離が離れると"手裏"を発射するが、小攻撃連打でわりと跳ね返せる。しかし、できれば接近戦を仕掛け、スキのないコンボを叩き込むことで手早く倒してしまいたい。

真火の谷

まほのたに

クリアー条件　参道に巣食う仇鬼を全て討伐せよ



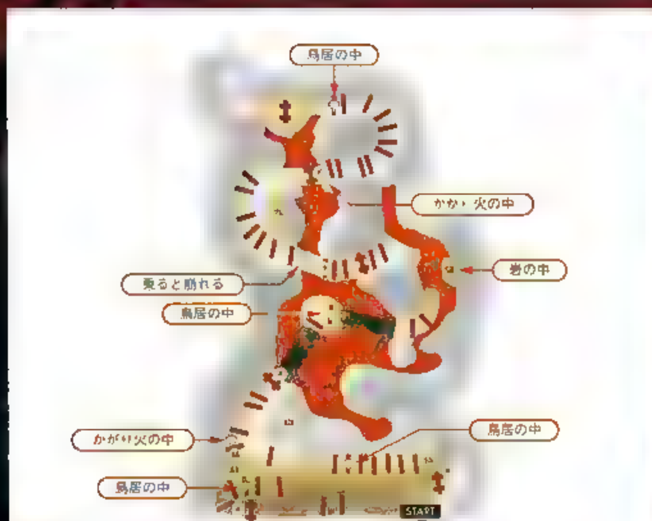
移動可能領域(色が濃いほど高地)

マップ中央の巨大な炎は、炎の両脇にある像を破壊することで消える。その先にある"焔の櫃"は、攻撃した妖鬼を炎に包む便利な装備。仇鬼は背後からのコンボが有効だが、複数いる場合は挟み撃ちの危険が。その場合は、一方を巫術で倒してから背後へ回り込むのが無難。

緋の道

ひのみち

クリアー条件　大鳥居の力により焔蛇を討伐せよ



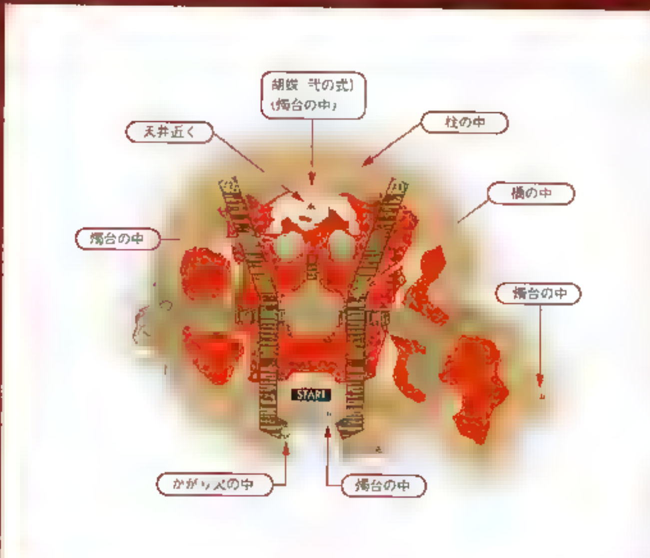
移動可能領域(色が濃いほど高地)

溶岩(巫力0のとき、落ちると即死)　●通過すると巫力回復

スタート直後、飛ばし攻撃の連打で上方へショートカットすると楽。あとはひたすらダッシュで先へ進もう。このステージで下層連続を上げるのは非常に困難。形代の解放以外は、ほかのステージで行ったほうが無難だ。そんなに躍起になって調伏を稼がずとも、最終はすぐMAXに

火焔の海 かえんのうみ

クリアー条件　水霊を討伐し、「火」の源を解放せよ

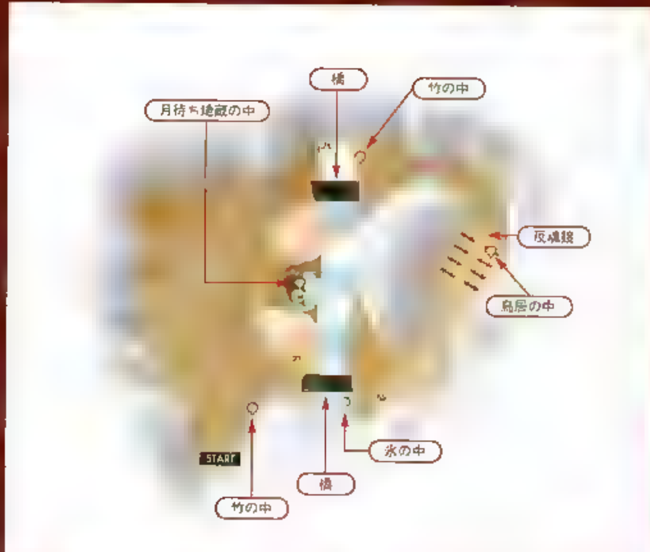


移動可能領域（色が薄いほど高地）　落岩（体力0のとき　落ちると即死）

4つ目の修羅命が入手可能。水霊には、接近してのコンボと■■を駆使することで、かなりの大ダメージを与えられる。■状になって消えても追跡は容易。巫力が不足してきたら■水霊討伐で補給。巫術コンボを駆使すれば、祭器"■"入手条件の2：4'47以内クリアーも難しくない。

寒月の竹林 かんげつのちくりん

クリアー条件　源の力を狙う酒呑童子を討伐せよ



移動可能領域（色が薄いほど高地）　氷（歩行可能。大攻撃で壊すと沈噛に）

とにかく酒呑童子と正面で向き合わないこと。ある程度ダメージを与えると遠方へ逃げるので、そのあいだに清浄度アップにいそしむといい。"斑の数珠"入手条件の1：10以内クリアーのために、"胡蝶の杖"装備状態で接近して胡蝶連発で討伐を。巫術コンボも効果的だ。

ココまでに入手可能な 祭器・呪具データ

初期装備"■■の剣"は攻撃力こそ高いが、霊気回復の費用が高すぎるので、買い替えがベター。攻撃力で選びたいところだが、"■の道"において最大巫力補正を重視したり、"白蛇の首飾り"未入手の状態なら状態変化の項に注目したい。

祭器 か両手剣が使いやすいぞ

破魔の剣（エウコ・ノツルギ）	剣	0	150	210	低	12	0	0	0	0	0	0	0	0
封鬼の剣（フウキノツルギ）	剣	12000	110	190	中	5	12	20	5	5	2	2	0	0
甲断の太刀（コウダンノタチ）	剣	6800	115	200	低	0	25	10	25	0	10	10	0	0
蝉の羽（セミノハ）	剣	4200	1 0	90	中	25	5	13	0	0	9	6	18	29
巫錬刀（フレントウ）	剣	600	20	100	大	20	20	20	20	20	20	20	0	0
宗帰小太（テルサ　ル）	大剣	1980	98 + 0,	420	中	30	20	15	32	32	32	32	5	0
不動縛剣（フトウハクケン）	大剣	4400	20 +10	390	中	25	20	20	0	0	10	10	5	0
鬼打（オニウチ）	大剣	3880	120 (+10	430	中	25	20	15	0	0	0	0	-5	0
薙ナギ	棍	13000	122	2 0	低	19	10	32	0	0	15	15	30	25
焔の棍（ホムラノコン）	棍	3900	110	210	中	5	8	15	0	0	0	0	10	7
収龍刀（ノウシュウトウ）	棍	1480	85	200	中	0	16	15	0	0	0	0	0	0
龍光（リュウセン）	棍	3100	105	220	低	25	0	20	0	0	0	0	0	0
斉龍の杖（ノウリュウノツエ）	杖	3350	39	80	低	25	15	30	0	0	0	0	0	0
鵺の杖（ヌエノツエ）	杖	3320	62	120	中	25	25	5	0	0	0	0	0	0
胡蝶の杖（コチョウノツエ）	杖	3340	42	120	中	25	15	5	0	0	0	0	5	25
富嶽（ノガク）	両手剣	3860	105	330	大	30	25	-32	0	0	32	32	0	0
光閃（ーセン）	両手剣	7980	62	80	低	20	5	0	0	0	32	0	0	0
事芸（フコン）	両手剣	3360	77	190	中	10	25	10	0	0	0	0	0	0

呪具 炎に見舞われそうなステージでは"白蛇の首飾り"が手放せない。場所によっては"斑の数珠"も重宝。

白蛇の首飾り（ヒャクジャノクビカザリ）	赤き炎から身を守る首飾り。不浄な炎を防ぐことはできない。水の気を身に纏うため、"焔の棍"などの炎効果を失う。	2650	10	0	0
斑の数珠（マダラノジュズ）	色とりどりの珠をつなぎ合わせた数珠。それぞれが巫の力を宿しており　媒介として用いることで少ない巫力で巫術を扱える。	5600	10	0	0
仙珠の腕輪（センジュノウデワ）	深山で取れた玉石をつなぎ合わせて作られた腕輪。身につけた者の腕を伝わって、玉石の持つ巫力が注ぎこまれ祭器の威力が増す。	1320	20	20	0
招魂の像（ショウコンノゾウ）	古の昔　死を司る一族の者が神霊より授けられたという　魂魄を鎮めるための像。妖鬼より生じる魂魄の量を増やす効果がある。	32000	660	0	0
瑞光の玉帯（ズイコウノギョクタイ）	高位の巫術士が、朝廷へ参内するときに身につけたという玉帯。帯の先につけた宝珠の加護により身を守る力が増す。	1120	50	0	20
鬼神の針（キシンノハリ）	経穴に刺し込むことで妖鬼の防御を打ち破る強力な攻撃を出せるようになる。その代償として防御力が半減。巫術を使うこともできなくなる。	5670	10	32	-32
反魂鏡（ハンコンキョウ）	破邪の力を持つ鏡。身につける者が窮地に陥ったとき　その加護を発揮し攻撃力　巫術攻撃力　防御力を上昇させる効果がある。	2500	40	0	0
弔鬼の経文（チョウキノキョウモン）	文字のひとつひとつが巫力を秘め　霊格に応じて解放されていく　身　つけた者の霊格が高ければ高いほど攻撃力が増す	4500	30	0	0

百鬼叢書

"寒月の竹林"までに登場する
全妖鬼の総データ詳細公開!

※攻撃名前の[illegible]は近接攻撃、[illegible]は遠距離攻撃を表す。また、攻撃力の数値が/で区切られているのは連続攻撃で、一撃目、二撃目の攻撃力を表す。また、攻撃力のあと( )で表記しているのは、攻撃を食らった場合の状態とその発生確率を[illegible]

ますはコイツで腕試し



HP	1500	[illegible]	70	[illegible]	[illegible]
防御力	260	[illegible]	30	[illegible]	500
アイテム	仙[illegible](5%)				
爪打	210				
爪突	240				
連爪	50/200				
斬爪	150				

火球は無える! 弾き返せ



HP	2200	[illegible]	70	[illegible]	[illegible]
防御力	200	[illegible]	50	[illegible]	400
アイテム	[illegible]石(5%)				
火球	160(炎50%)				
追い火球	160(炎50%)				
[illegible]	160(炎50%)				

一撃は脅威。回り込もう



HP	4000	[illegible]	70	[illegible]	[illegible]
防御力	300	[illegible]	500	[illegible]	500
アイテム	[illegible]				
[illegible]	400				
回転撃	450				
[illegible]	550				

接近戦でしとめよう



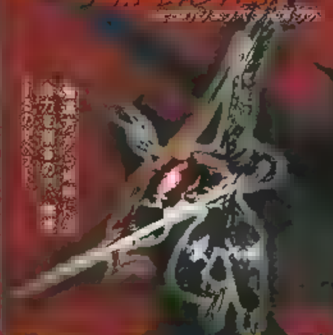
HP	10000	[illegible]	100	[illegible]	[illegible]
防御力	300	[illegible]	500	[illegible]	500
アイテム	[illegible]				
[illegible]	520				
[illegible]	600/600				
[illegible]	700				
[illegible]	520				
[illegible]	520/520				

導かれて奈落へ行くな



HP	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
防御力	0	[illegible]	0	[illegible]	0
アイテム	[illegible]				
[illegible]	320				

跳ね返せない矢は無視に限る



HP	2700	[illegible]	70	[illegible]	[illegible]
防御力	300	[illegible]	100	[illegible]	500
アイテム	仙[illegible](10%)				
[illegible]矢	400				
狙い矢	400				

最弱妖鬼?も無視しちゃおう



HP	300	[illegible]	60	[illegible]	白[illegible]
防御力	20	[illegible]	10	[illegible]	50
アイテム	[illegible]				
噛み付き	[illegible]				

遠近なんでもござれの攻撃



HP	1200	[illegible]	80	[illegible]	白[illegible]
防御力	250	[illegible]	80	[illegible]	400
アイテム	[illegible]				
[illegible]打	215				
打[illegible]	320				
大[illegible]球	300				
[illegible]	180(気力[illegible]5%)				

連続連発で対処可能



HP	20000	[illegible]	11[illegible]	[illegible]	[illegible]
防御力	0	[illegible]	0	[illegible]	0
アイテム	[illegible]				
[illegible]	480/500				
[illegible]突	810				
[illegible]	540				
[illegible]球	500				
[illegible]	500				

動かざること[illegible]台のごとし



HP	600	[illegible]	50	[illegible]	白[illegible]
防御力	450	[illegible]	50	[illegible]	350
アイテム	[illegible]				
呪突	250([illegible]100%)				
[illegible]	215				

回り込めば問題なし



HP	1300	[illegible]	70	[illegible]	白[illegible]
防御力	280	[illegible]	100	[illegible]	550
アイテム	[illegible]				
[illegible]球	350				

正面から近づくな



HP	4400	[illegible]	70	[illegible]	白[illegible]
防御力	700	[illegible]	100	[illegible]	650
アイテム	[illegible]石(30%)				
[illegible]牙	400				
[illegible]	450				
[illegible]球	250				

PR

間が離れたら逃げ回れ



HP 8000 / 0 / 0

アイテム発生

[illegible] 270 (100%) / 300 / 315 / 230

近づかれるまえに落とせ



HP 2000 / 80 / 回復量力 450 / 50 / 800

アイテム発生

325 (20%) / 240/300 (30%)

[illegible]よりも優先で撃墜



HP 1800 / 80 / 回復量力 500 / 50 / 800

アイテム発生

220 (30%) / 350 / 350/350/350

大切な修羅命のもと



1000~8000 / 100~130 / 回復量力 0 / 0 / 0

アイテム発生 [illegible] (100%)

200~400 / 400~900 / 860

速攻で間違なくクリアー



HP 8000 / 50 / 回復量力 0 / 0 / 0

アイテム発生

船から追い出せればよし



HP 3000 / 60 / 回復量力 400 / 20 / 900

アイテム発生

かがり火の炎も効果あり



HP 1000 / 250 / 回復量力 520 / 100 / 1500

アイテム発生

600 / 650 / 770

炎と吹き飛ばしが少々痛い



HP 2400 / 80 / 回復量力 400 / 60 / 600

アイテム発生 [illegible]石 (10%)

500 / 450 / 220 (50%)

コンボ狙いは両手剣で

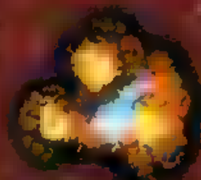


HP 820 / 60 / 回復量力 100 / 20 / 50

アイテム発生

400

コンボ決まらず。一撃でケリを



HP 2100 / 60 / 回復量力 240 / 5 / 50

アイテム発生

350 (50%)

[illegible]コンボで手早く撃墜



HP 5200 / 130 / 回復量力 0 / 0 / 0

アイテム発生

700 (90%) / 400 (100%) / 530 (100%)

重力回復以外は無視がいい



HP 1200 / 80 / 回復量力 220 / 5 / 400

アイテム発生 仙[illegible] (5%)

400 (30%)

コンボも[illegible]も効果大



HP 2300 / 70 / 回復量力 440 / 50 / 500

アイテム発生

520 / 370

強力[illegible]でコツコツと



HP 9000 / 50 / 回復量力 0 / 0 / 0

アイテム発生

800 / 900

PANZER DRAGOON ORTA™

基本システムの解説とEPISODE 1から4までを攻略!!



タイトル	パンツァードラグーン オルタ		
発売元	セガ	ジャンル	シューティング
発売日	発売中(12月18日)	価格	6800円(税別)
開発	スマイルビット	[illegible]	[illegible]
セーブ	8ブロック	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 6800円(税別) / 16:9ワイドTV対応		

[illegible]回目の今回は、プレイする際に覚えておきたい基礎知識をレクチャ[illegible]さらにゲーム序盤の4ステージのクリアー法をマップ付きで解説!!

システム解説　プレイする際に覚えておきたいポイントを徹底チェック!!

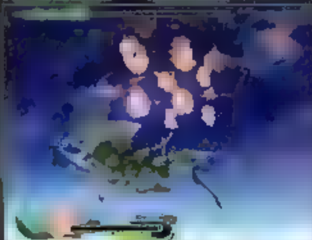
システムなどを理解していないと、序盤のステージでも苦戦を強いられる。そこでまずは、プレイに不可欠な基礎知識を解説していこう。

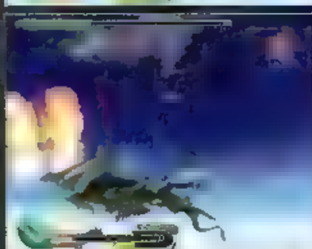
ポイント① アクションの使い分けができるように

ステージによっては、各アクションを的確に使い分けていかないと突破が困難なことも。ここでは、各アクションの特性などをまとめたので、状況に応じた使い分けができるよう、チェックしてほしい。

[illegible]

ドラゴンを加速、減速させるグライドは、主に敵の攻撃を回避する際に使うことになる。敵が後方から突進してきたら加速、側面から大量に敵の弾が飛んできたら減速など、状況を考えて使っていこう。また、ボスによってはグライドを使い、位置取りを変えなければならない場合がある。このときは、必ず右上のレーダーに矢印(色がボタンに対応)が表示されるので、矢印が表示されたらグライドが必要となることを覚えておくこと。





↑大量に飛んできた弾。ショットで撃ち落してもいいが、グライドなら簡単に回避できる。



グライドで加速(Xボタン)



グライドで減速(Bボタン)





[illegible]

ゲーム[illegible]レーザーを[illegible]になるのだが、注意点がひとつ。それは[illegible]一切攻撃ができない[illegible]無防[illegible]。敵が[illegible]出現し[illegible]ロックオン[illegible]かかりそ[illegible]合は、まずは左の2体を[illegible]してから[illegible]の右の3体を倒すと[illegible]ように、ロック[illegible]にかかる時間を減ら[illegible]工夫しよう。

↑レ[illegible]つぎのレーザー[illegible]撃てない[illegible]れも重要!

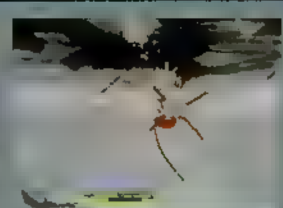
[illegible]

攻撃力は低いが、ショットは敵の弾を撃ち落とせるという特性を持つ。敵の弾は、主にショットで対処していこう。ただし撃ち落せるのは、ミサイルといった実体のあるもののみ。光の玉などは撃ち落せないので、気をつけたい。そういった場合は、グライドで回避すること。



◆ショットを撃っているあいだは敵をロックオンできなくなる。要注意!!

グライドも攻撃になる!



ポイント② ドラゴンを状況に応じて切り替えよう

各アクションの使い分け以上に、ドラゴンの各形態の使い分けが重要。各形態ごとに能力や性能が異なるので、それぞれの特性をしっかり把握し、使い分けられるようになろう。とくにバーサクの効果はまったく異なるので、要チェック!!



↑各形態の切り替えは固定。Yボタンを押すごとに下の順番で行われる。まずはこの順番を頭にしっかり叩き込むこと。







ベースウィング

平均的な能力を持つ、ベースウィング。同時にロックオンできる数が3形態の中で最多なうえ、ショットやグライドなど、すべてのアクションが可能で、汎用性が非常に高い。名前のとおり、この形態をベースに戦っていくといいだろう。



↑一度に可能なロック数が多いのが魅力。敵が多く出現する場面で、その力を発揮するぞ。

使いかた
●どの形態がいいのか迷ったとき



全体まとめのバーサクを



ヘビーウィング

ロックオンできる数はベースウィングの数より少ないが、ホーミングレーザーの威力が高い。耐久力のある敵を攻撃するのに最適だ。だがグライドができず、また上下左右の移動が遅いため、攻撃をかわしづらい。攻撃が激しい場面では不向きだ。

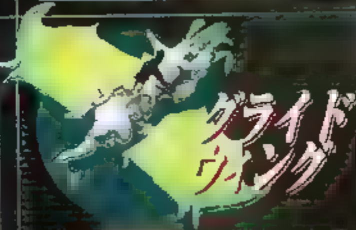


↑巨大な攻性生物など、単体で耐久力のある敵が現れた場合は、迷わずヘビーウィングに。

使いかた
●ボスの体力を減らしたいとき



ボスをピンポイントで攻撃!



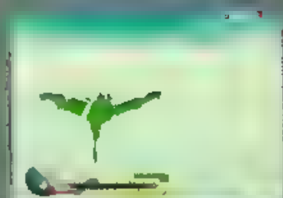
グライドウィング

ホーミングレーザーは使えないが、すばやく上下左右の移動ができるので、敵の攻撃を避けるのに向いている。また照準が大きく、ホーミング性能があるため、敵の攻撃が激しい場面などで重宝する。



↑別の敵を攻撃してしまうことも有るので、そのときは一度ボタンを離して狙いなおそう。

使いかた
●攻撃を避ける時



四方がピンチのときに

ポイント③ ドラゴンを成長させて戦いをラクに

特定の敵や障害物を撃破すると出現する遺伝子。それを一定数取る(下の表参照)と、ドラゴンは成長し、体力や攻撃力などがアップするため、戦いがだんぜんラクになる。ステージ攻略に掲載した遺伝子の入手ポイントを参考に、ドラゴンを成長させていこう。

レベル	必要遺伝子数	累計必要数
LV1	0	0
LV2	2	2
LV3	4	6
LV4	6	12
LV5	8	20
計	20	-





オススメの成長のさせかたは?



ベースウィング

レベル	最大ロック数	ショット数
LV1	8	6
LV2	9	6
LV3	10	6
LV4	1	6
LV5	12	6

ヘビーウィング

レベル	ロック数	ショット数
LV1	3	4
LV2	3	5
LV3	4	6
LV4	4	7
LV5	5	8

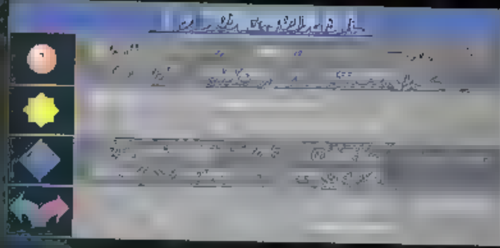
グライドウィング

レベル	ロック数	ショット数
LV1		20
LV2		20
LV3		24
LV4		24
LV5		28

ステージ攻略

EPISODE1から4までの突破法を徹底解説！

基礎知識が頭に入ったところで、いよいよステージ攻略。EPISODE1から4までの難関ポイントの突破法をマップとともに解説していく。また、ボスの撃破法も指南。こちらもしっかりチェックしてほしい。

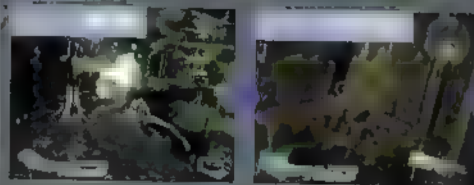


EPISODE 1　シーカー武装都市　基本操作をチェックしよう

出現する敵の数は比較的多いものの、最初のステージということで、ほとんど敵は攻撃してこないため、とくに問題はないはず。このステージで、視点の切り替えやロックオンの流れなど、基本操作を確認していくといいだろう。



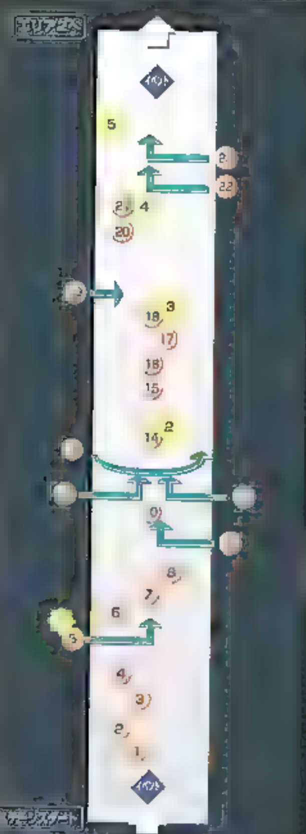
↑視点の切り替えは重点的に練習しておくこと



強襲戦艦 ヴァーマナ

都市部

戦闘空艇ブートはマシンガンを撃ってくるが、これは絶対に当たらない。駆逐砲車ダラのミサイルだけに注意していれば問題ない。なお、ドラゴンメアは倒せないので、無視してもオーケーだ。

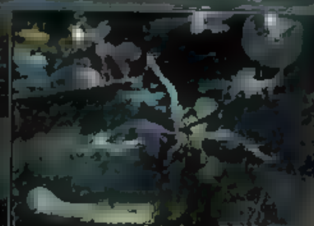


ポイント1

⑨の敵を倒したあと、少し間をおいてから駆逐砲車ダラが3体(⑪)後方より出現する。直前まで前方からの攻撃が続くため、そのまま前を向いていると、攻撃を受けることに。⑨の敵を倒したら、後方に視点を切り替え、ダラが出現したと同時に倒せるようにしよう。

ポイント2

ステージ後半、戦闘空艇ブートが大量に出現する場面がある。いきなり相当数の敵がまわりを飛びまわるので、何をしているのか混乱してしまうが、ブートのマシンガンは絶対に当たらない。撃ち逃しても反撃されることはないので、ここは落ち着いて攻撃していこう。



↑合計で32機のブートが一度に出現する。[illegible]スウィングでまとめて撃墜していこう

遺伝子入手情報　サーチライトからも手に入れられる

ここで見逃しやすい遺伝子は、ステージ最後のサーチライトから手に入るもの。ポイント2の場面を突破したら照準を画面左へ移動させ、サーチライトが見えたら、いちばん奥のサーチライトをショットで破壊しよう。なお、通常戦闘空艇ブートの翼のランプは赤だが、遺伝子を持つブートは緑。覚えておくと便利だぞ。

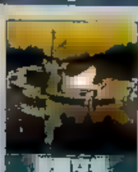


↑サーチライトはショットでしか破壊できない。

Enemy Data

No.	[illegible]	[illegible]
[illegible]	戦闘空艇ブート×4	左手後方上空から降下してくる
2	戦闘空艇ブート×4	左手後方上空から降下してくる
3	戦闘空艇ブート×4	左手後方上空から降下してくる
4	戦闘空艇ブート×4	左手後方上空から降下してくる
5	戦闘空艇ブート×4	左手わき道から出現。前方へ抜けていく<遺伝子1>
6	駆逐砲車ダラ×1	固定
7	駆逐砲車ダラ×1	固定
8	駆逐砲車ダラ×1	固定
9	戦闘空艇ブート×3	右手わき道から出現。前方へ抜けていく
10	戦闘空艇ブート×2	中央後方上空から降下してくる
11	駆逐砲車ダラ×3	右手後方のわき道から出現。追跡してくる
12	駆逐砲車ダラ×2	左手後方のわき道から出現。追跡してくる
13	戦闘空艇ブート×2	前方から出現。後方⇒右手へ抜けていく
14	戦闘空艇ブート×3	後方上空から降下してくる<遺伝子2>
15	戦闘空艇ブート×3	前方から出現。それぞれ少しずつ距離をおいて飛んでくる
16	駆逐砲車ダラ×4	固定➡ドラゴン接近で前方へ移動
17	戦闘空艇ブート×4	前方上空から追い抜くように降下してきて、前方上空へ
18	戦闘空艇ブート×3	後方上空から追い抜いていく<遺伝子3>
19	戦闘空艇ブート×3	左手から出現。前方へ抜けていく
20	戦闘空艇ブート×8	右手前方上空から出現。正面を通りながら左下へ飛び、後方へ抜けていく
21	戦闘空艇ブート×8	左手後方上空より追い抜いていき、右手へ抜けていく<遺伝子4>
22	戦闘空艇ブート×4	右手から出現。前方へ抜けていく
23	戦闘空艇ブート×4	右手から出現。前方へ抜けていく
遺伝子[illegible]	サーチライト	左手に3つあるうちのいちばん奥にあるもの

Enemy Check List



戦闘空艇 ブート



駆逐砲車 ダラ

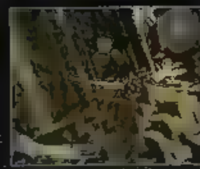
地下水路

帝国軍の追っ手から逃げるため、細い地下水路を駆け抜ける。出現する敵の数も少なく、敵の攻撃自体はそれほど激しくないが、途中に障害物があるので注意が必要だ。



ポイント①

矢継ぎ早に前後から敵が襲ってくるので、すばやい視点の切り替えが必要。迅速に対応できるように、敵の出現パターンをエネミーデータでチェックしておこう。


↑27、28の敵は、追い抜いていく。視点は前方で

ポイント②

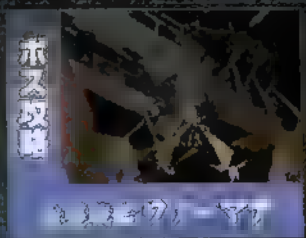
㉘の敵出現後、障害物として巨大な歯車が2つ出現。上下左右の移動でかわしていくことになる。ここはグライドウィングに切り替え、歯車の歯の部分をショットで破壊して進もう。



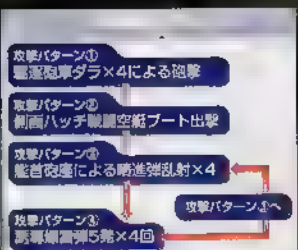
Enemy Data

No.		
24	戦闘空艇ブート×5	後方から出現。接近して停止
25	戦闘空艇ブート×3	後方から出現。距離を保ち飛ぶ
26	戦闘空艇ブート×2	前方から出現。距離を保ち飛ぶ
27	戦闘空艇ブート×3	後方から出現。前方へ抜けていく
28	戦闘空艇ブート×3	後方から出現。前方へ抜けていく

ボス攻略



帝国軍が誇る最新鋭戦艦というだけあり、攻撃はかなり激しい。だが、攻撃のパターンが決まっており（下記参照）、それぞれの攻撃の対処法を踏まえて戦っていけば、それほど苦労することなく倒せるはずだ。



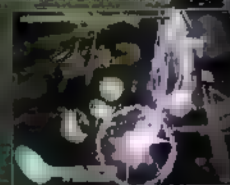
攻撃パターン① タラを破壊

戦艦の上にいる4機の電磁砲車ダラが攻撃を仕掛けてくる。ヘビーウィングで1機ずつ倒していこう。途中、ミサイルを撃ってくるので、ホーミングレーザーでの攻撃は中止し、ショットで撃ち落とすこと。その際、より確実にミサイルを撃墜したければ、グライドウィングに切り替えてもいいだろう。ダラを4機すべて破壊すると、攻撃パターン②に移行。戦艦の側面に移動する。


↑まんべんなく攻撃するのではなく、1機倒したらつぎの1機という具合に攻撃していく

攻撃パターン② ハッチを壊す

向かって左側のハッチから戦闘空艇ブートがつぎつぎと出現するので、ハッチを破壊していく。戦艦自体からの攻撃はないが、発進したブートがミサイルを撃ってくる。ハッチを攻撃することに夢中になっているとダメージを受けることになるので、ブートが現れたら優先的に倒すこと。ちなみに右側の部分も攻撃が可能。戦艦にダメージを与えられるので、余裕があれば攻撃していくといいだろう。


↑ミサイルを撃たれたら、ハッチへの攻撃は中止

攻撃パターン③ 晴進弾をショットで

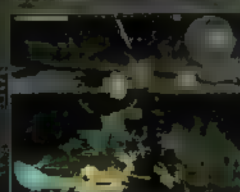
ハッチをすべて破壊すると、この攻撃パターンに。前面の砲台から無数の弾が発射されるので、グライドウィングで一発一発確実に撃ち落としておこう。弾が発射されるまでのあいだには、ベースウィングかヘビーウィングで戦艦を攻撃するのも忘れずに。

なお、ヘビーウィングが成長している場合、この段階でヴァーマナを撃破することも可能だ。


↑バーサクの無敵状態を利用して、弾を回避しながら攻撃するのも手。ヘビーウィングのバーサクなら、ボスの体力を8割近く減らせるぞ。

攻撃パターン④ ミサイルは左から順に撃つ

巨大なミサイルを撃ってくる。ミサイルは全部で5発。左から順番に飛んでくるので、ショットで左から順に撃ち落としていこう。

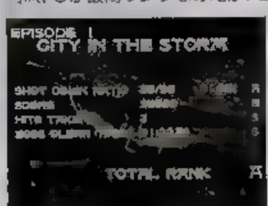




↑ミサイルの中心に照準を合わせるのが、確実に破壊するコツ

最高評価Sランクを狙ってみよう！

ステージクリアー後に表示されるランク。全部でD、C、B、A、Sの5段階となっており、敵を撃墜した数やダメージを受けた回数に応じて決まってくる。当然、Sが最高ランクなのだが、Sを獲得するのは非常に難しく、かなりの腕が必要。ただし、Sランク獲得の条件になっているパンドラボックスもあるようなので、右にまとめたSランク取得のポイントを参考に、ぜひ狙ってみてほしい。



←全項目で好成績を収めないとトータルSにはならない


←パンドラボックスの条件についてはまだ謎。続報を待て。



EPISODE 7 森林渓谷

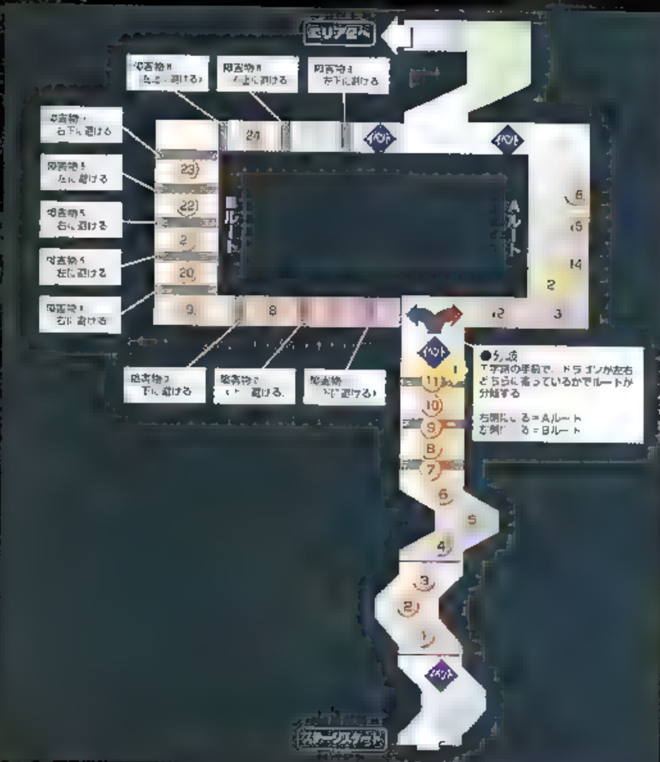
グライドウィングを活躍させよう

基本はベースウィングで問題ないのだが、場面によって障害物を避ける必要があり、敵が大量に弾を撃ってくることもある。そのため、グライドウィングの使いどころが攻略のカギに。グライドウイングの機動性の高さを活用して、難所を突破していこう。



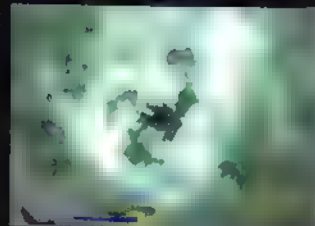
渓谷

このエリアには分岐ポイントがある。ムカデ型の攻性生物を追い、渓谷がT字路になっている場面（遺伝基入手情報の写真参照）だ。左右どちらにいるかでルートが変わる。オススメはBルート。



ポイント1

エリア序盤のブトゥが目の前に大量に出現する（③）場面。ひたすらホーミングレーザーで倒してもいいのだが、さばききれなくなる恐れがあるので、ここはショットである程度倒し、グライドアタックで一気に駆け抜けよう。より安全に突破したければ、グライドアタックを連続で出していくといい。


↑焦ってグライドすると敵に囲まれた状態でグライド状態が解けることも。ひきつけて

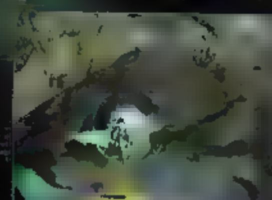
ポイント2

Aルートでは、渓谷を抜けたあとに右手にバトゥンの群れ（⑮）が出現する。まったく攻撃してこないので、ベースウィングでまとめて倒していくといい。


コアを値ばす絶好のチャンス。まとめて倒そう！

ポイント3

Bルートでは、せり出した岩を避けて進まなくてはならない。ベースウィングだと、かなり避けるのが難しいので、グライドウィングで進んでいこう。


敵も少ないので、ほかの形態に切り替える必要はない。

Enemy Data

No.	出現する敵と数	特徴
1	ブトゥ×8	岩陰から出現。その場で停滞
2	ブトゥ×18	岩陰から出現。その場で停滞
3	ブトゥ×18	岩陰から出現。その場で停滞
4	ゴレンガ×8	左手の壁に張りついている
5	ヤーヴァ×4	後方上空から出現。前方左上空へ抜けていく
6	ブトゥ×36	岩陰から出現。その場で停滞
7	ゴレンガ×4	アーチ状の岩に張りついている
8	ヤーヴァ×6	後方上空から出現。前方左上空へ抜けていく
9	ゴレンガ×6	アーチ状の岩に張りついている
10	ヤーヴァ×6	後方上空から出現。前方左上空へ抜けていく
11	ゴレンガ×9	アーチ状の岩に張りついている<遺伝基①>
12	エキュブル×4	水中を川に沿って移動
13	キャリアヤーヴァ×1	右手を飛んでいる<遺伝基②>
14	ヤーヴァ×4	後方から出現。キャリアヤーヴァのまわりを飛ぶ
15	バトゥン×24	右手の草原を走る
16	ヤーヴァ×4	後方から出現。キャリアヤーヴァのまわりを飛ぶ
17	ヤーヴァ×3	左手上空から出現。前方右側へ抜けていく
18	ヤーヴァ×3	右手上空から出現。前方へ抜けていく
19	ヤーヴァ×3	前方上空から出現➡左手前方へ抜けていく
20	ヤーヴァ×3	右手上空から出現。前方へ抜けていく
21	ヤーヴァ×3	右手上空から出現。前方へ抜けていく
22	ヤーヴァ×3	右手上空から出現。前方へ抜けていく
23	ヤーヴァ×3	左手上空から出現。前方左手へ抜けていく
24	ヤーヴァ×3	左手上空から出現。前方右手へ抜けていく

遺伝基入手情報 ルートAを通らないと遺伝基はふたつ取れない

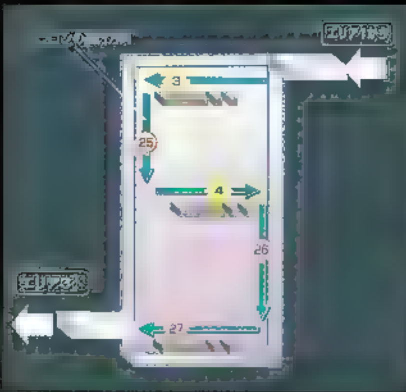
最初の遺伝基は、分岐ポイント直前のゴレンガが9匹現れる場面。ここには横の壁に張り付いているゴレンガが1匹だけいる。このゴレンガを倒すと手に入るぞ。ほかのゴレンガとは少し離れているので、わかりやすいだろう。つぎの遺伝基は、Aルートを進まないと取れない。ポイント2で解説したバトゥンが群れで現れる場面で、上空にいるキャリアヤーヴァを倒すと入手できるぞ。キャリアヤーヴァは出現している時間があまり長くないので、バトゥンよりも優先的に倒すこと。


↑遺伝基が ける は この場面で右 。


⬅キャリアヤーヴァはときおり弾を放 って 主機

洞窟

超高速で洞窟内を駆け抜けるエリア。障害物に当たるといったことはないが、敵にぶつかる可能性が高い。ここは、機動性の高いグライドウイングで突破していこう。



スクロールが非常に早く、敵をロックオンして倒すのはほぼ不可能。グライドウィングの大きな照準を活用し、ショットで敵を倒しながら進んでいこう。



Enemy Data

No.		
25	ヤーヴァ×4	上空を漂っている
26	ヤーヴァ×8	上空を漂っている
27	シャム	巣から出現
遺伝基3	シャムの巣	ふたつあるうちのいちばん奥
[illegible]	シャムの巣	3つあるうちのいちばん奥

遺伝基入手情報 シャムの巣を破壊する

このエリアではふたつの遺伝基が手に入る。どちらも岩の上にあるシャムの巣を破壊すると入手できるのだが、スクロールが早いのでシャムの巣を狙って撃つのはかなり難しい。だが、巣は必ずせり出した岩場の上にあるので、グライドウイングで岩場を撃っているだけで巣の破壊が可能。これで遺伝基を手に入れることができる。基本的にこのエリアはグライドウィングで進むことになるので、比較的簡単に入手できるはずだ

崖

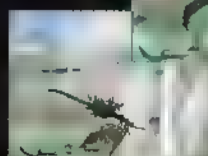
敵は視界が開けた前方と左側から襲ってくるが、攻撃は単純。弾だけに注意すれば問題ない。



崖から流れ落ちている水。この水越しに敵をロックしようとしてもムダ。また、水はショットも通さないので、要注意だ。水がジャマな場合は、グライドで水のない場所に移動するなどして対処していこう。



➡ひと回り大きな敵を倒すと、遺伝基が手に入る。



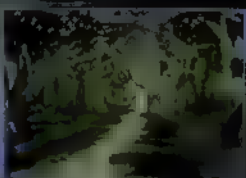
Enemy Data

No.		
28	ムーイムーイ×1	左手前方から出現。上空を飛び続ける
29	ヤーヴァ×8	前方下手から出現。左手上空へ抜けていく
30	ヤーヴァ×6	左手上空から出現。前方➡左側上空へ抜けていく
31	ヤーヴァ×6	前方下手から出現。前方下方へ抜けていく
32	ムーイムーイ×5	左手前方から出現。上空を飛び続ける
33	ヨンドムーイ×1	左手前方から出現。上空を飛び続ける。遺伝基

Enemy Check List



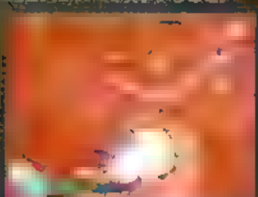
中ボス攻略 ヨンドワーム



巨大なムカデ型の攻性生物。2体同時に襲ってくるが、全身が弱点なので、ひたすら攻撃しているだけで簡単に倒せるぞ。

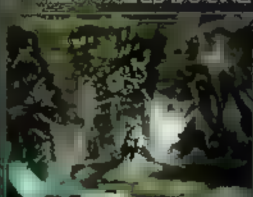
対処法① 近づいてきたらショット

接近してきた際に弾を放つことが多い。至近距離で弾を放たれるので、弾を回避してからショットで攻撃しよう。ロックしては間に合わない。弾を放たれるほど近づいてきたら、素早く顔の付近にショットで攻撃すること。



対処法② 立ち上がったら加速

ヨンドワームが蛇のように鎌首をもたげたら、突進してくる合図。何もしないでいるとダメージを受けるので、ヨンドワームが立ち上がったらベーシックかグライドウィングに切り替え、加速して突進をかわしていこう。



←ヨンドワームが立ち上がったら加速

ボス攻略 [illegible]



グライドで位置取りを変える必要のあるボスとの初の戦い。位置取りの変えかたなど、モボの言葉を参考に確認していこう。

対処法① 前方に回り込んで攻撃

弱点が殻に包まれているため、正面からだと攻撃できない。グライドで背後（殻のないほう）に回り込んで攻撃していこう。なお、体力が3分の2になると空中に飛び上がるが、敵の攻撃法が変わるだけで、戦いかたは同じだ。



←風船状の物体は機雷や弾を出す。はじけるまえに攻撃!!





EPISODE3 旧世紀廃墟 爆心地 選んだルートで難易度が異なる

旧世紀の遺跡跡が舞台となるこのステージ。EPISODE2同様分岐ポイントがあり、選んだルートによって難易度にかなりの差が出てくる。マップを参考に、あらかじめどこで分岐するのかなどをチェックしておこう。



砂漠地帯

このエリアに出現する敵はセーバだけ。1体1体はそれほど強くはないが、集団で現れるため、非常にやっかい。すばやく確実に倒していかないと、集中攻撃を受けて手痛い目にあうぞ。



このエリアに出現するセーバは砂の中から現れるやいなや、間髪入れずに弾（破壊不可能）を撃ってくる。遠くに出現した場合は距離があるため十分避けられるが、至近距離に現れた場合、弾を避けきれない。遠くのセーバにはホーミングレーザーで対処しても問題はないが、近くに現れた場合はショットですばやく倒すこと。



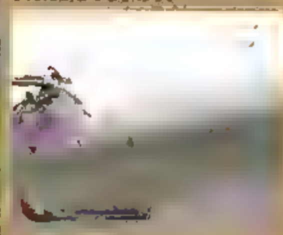
↑セーバの攻撃は非常にすばやい。出現と同時に照準を合わせるくらいの気持ちで。

Enemy Data

No.		
1	セ バ×1	スタート直後から左上空を停滞＜遺伝基①＞
2	セーバ×6	左手前方の地中から出現。その場で停滞➡地中へ
3	セーバ×5	右手前方の地中から出現。その場で停滞➡地中へ
4	セ バ×5	左手側前方の地中から出現。その場で停滞➡地中へ
5	セーバ×5	右手前方の地中から出現。その場で停滞➡地中へ
6	セーバ×2	前方の地中から出現。ドラゴンの正面で停滞➡地中へ
7	セ バ×2	前方の地中から出現。ドラゴンの正面で停滞➡地中へ
8	セ バ×3	前方の地中から出現。ドラゴンの正面で停滞➡地中へ

遺伝基入手情報 画面左に注目

エリア開始時、画面左に出現しているセーバを倒すことで、遺伝基が手に入る。非常に小さく、やや視点を左に移動させないと発見できないため、非常に見逃しやすい。このエリアがスタートしたら、まずは視点を左に移動させ、このセーバをロックオン。ほかのセーバが出現するまえに倒してしまおう。



↑倒すのは簡単だが、見逃しやすい。出現位置を写真で確認しておこう。

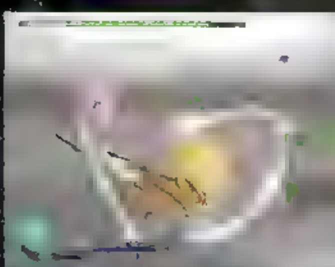
中ボス攻略 モボ&ワームライダー



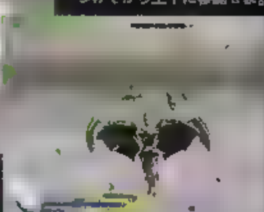
オルタを帝国軍と勘違いしたモボとの戦闘。攻撃も激しくないので、難なく突破できるはず。

対処法① 煙幕弾にだけ注意すれば問題ない

注意したいのは、掛け声のあとに投げつけてくる煙幕弾。撃ち落とすことも可能だが、3体がそれぞれ左右離れた場所から弾を投げてくるので、かなり難しい。ここはグライドウィングに切り替え、避けていくといいだろう。上下の移動で避けるのがポイントだ。その後の生体弾は、ショットで簡単に撃ち落とせる。とくに問題ないだろう。なお、これらの攻撃を5セット行うと、強制的に戦闘は終了となる。



↑煙幕弾は少し追尾性能があり、回避するのが早いと当たってしまう。よく引きつけてから上下に移動せよ。

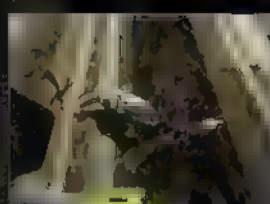


↑モボたちは攻撃をしてこないときは、反時計回りにずっと回っている。このスキに、ヘビーウィングで攻撃！

廃墟・内

ここで出現するクルは接近すると、数体に分裂するので気をつけよう。

EPISODE 2のエリア2同様、スクロールが早く、敵をロックオンして倒すのは困難。ここもグライドウィングの大きな照準の活かし、ショットで敵を倒しつつ進もう。



↑遺伝基を持ったセーバは、柱の陰に隠れているぞ。

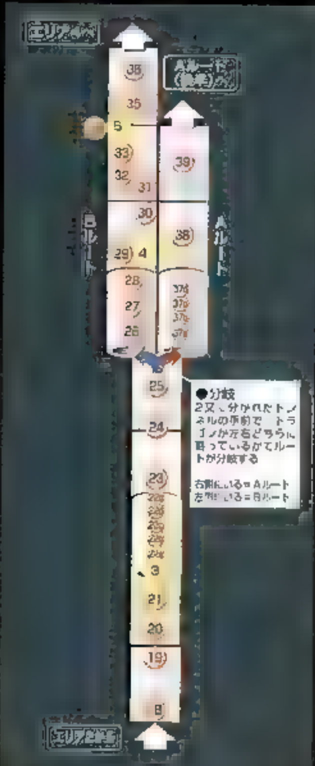


Enemy Data

No.		
9	クル×3	前方を漂っている
10	クル×3	前方を漂っている
11	クル×3	前方を漂っており 近づくと3体に分裂する
12	クル×3	前方を漂っており、近づくと3体に分裂する
13	クル×3	前方を漂っており、近づくと3体に分裂する
14	セーバ×1	前方の柱の陰に隠れている＜遺伝基②＞
15	クル×3	前方を漂っており、近づくと3体に分裂する
16	クル×3	前方を漂っており、近づくと3体に分裂する
17	ク ×5	前方を漂っており 近づくと5体に分裂する

廃墟・外

冒頭で触れたように、このエリアには分岐ポイントがあり、進んだルートで大きく難易度が変わる。Aルートは強敵が多いため、クリアーだけを目指すのであれば、Bルートがオススメ。



ポイント1

エリア①のように、大量のセーバが現れる。ただ出現のしかたが異なり、死角から目の前まで一気飛んでくる。ここでも弾を撃たれるまえにショットで倒してしまう。


↑セーバは四方から飛んでくる。レーダーから目を離すな。

ポイント2

エリア中盤の二股のトンネルの右に入ると、Aルートに進む。このAルートは、Bルートよりも通るエリアがひとつ多く、キャリアセーバという敵と戦うことになる。出現するのは1体だが、スクロールが早いため、非常に攻撃しづらい。遺伝基を落とすので倒したいところだが、難しいようなら、グライドウィングで逃げに徹しよう。

Enemy Data

No.	敵	
18	セーバ×3	右手前方上空に出現。ドラゴンの正面で停滞➡右手前方へ抜けていく
19	セーバ×3	左手前方上空に出現。ドラゴンの正面で停滞➡左手前方へ抜けていく
20	セーバ×6	左右両方上空➡ドラゴンの正面で停滞➡左右両方
21	セーバ×1	トンネルの上で待機〈遺伝基〉
22a	クルベキ×1（1対）	その場で旋回（左側に避ける）
22b	クルベキ×1（1対）	その場で旋回（右側に避ける）
22c	クルベキ×1（1対）	その場で旋回（上に避ける）
22d	クルベキ×1（1対）	その場で旋回（下に避ける）
22e	クルベキ×1（1対）	その場で旋回（左側に避ける）
23	セーバ×3	右手前方上空に出現。ドラゴンの正面で停滞➡右手前方へ抜けていく
24	セーバ×3	左手前方上空に出現。ドラゴンの正面で停滞➡左手前方へ抜けていく
25	セーバ×6	前方 [illegible] 出現➡ドラゴンの正面で停滞➡前方へ抜けていく
26	セーバ×3	後方から出現。ドラゴンを追いかける
27	セーバ×3	後方から出現。ドラゴンを追いかける
28	セーバ×3	後方から出現。ドラゴンを追いかける
29	セーバ×3	左手後方から出現。モボを襲う〈遺伝基〉
30	セーバ×2	右手の岩陰から出現
31	セーバ×4	右手の岩陰から出現
32	セーバ×2	左手の岩陰から出現
33	セーバ×4	右手の岩陰から出現
34	セーバ×1	左手岩の上空に出現。すぐに岩陰に隠れる〈遺伝基[illegible]〉
35	ラムジャナキ×3	前方から出現
36	ラムジャナキ×3	後方から出現
37a	クルベキ×1（1対）	その場で旋回（左側に避ける）
37b	クルベキ×1（1対）	その場で旋回（右側に避ける）
37c	クルベキ×1（1対）	その場で旋回（上に避ける）
37d	クルベキ×2（2対）	その場で旋回（加速して避ける）
38	チュムチュミ×1	前方に出現。周辺を襲う
39	チュムチュミ×1	前方に出現。周辺を襲う

遺伝基入手情報　Bルートへ進もう

遺伝基を多く手に入れたければ、Bルートへ。入手ポイントは2ヵ所。トンネルを抜けた直後のモボを襲うセーバのうち1体と、次の敵出現直後に左側の岩山から垂直に飛び出すセーバ。これらを倒すことで、それぞれ手に入る。なお、後者のセーバは出現時間が短い。要注意。

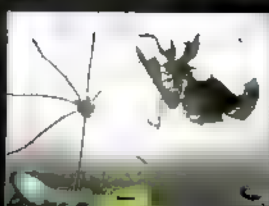

←岩から出現と同時にグライドウィングで撃て。

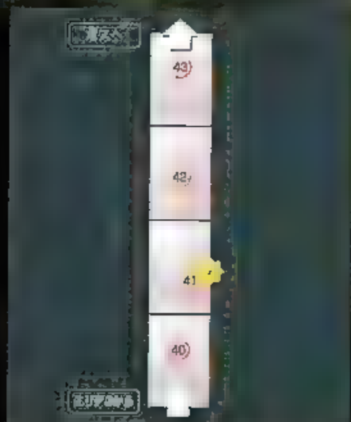
岩場上空

エリア③でAルートを進んだ場合は、すでに遭遇済みだが、ここでは超巨大な攻性生物・チュムチュミが登場！

ポイント1

チュムチュミは、攻撃自体はそれほど激しくない。だが、ボス並に耐久力があり、ヘビーウィングで攻撃しても倒すのに相当時間がかかる。また、倒しても遺伝基は落とさないので、ここは無視。途中、現れるセーバだけを倒すのも手だ。


←赤い光線は攻撃の合図。光線からすぐに逃げろ!!



Enemy Data

No.	敵	
40	チュムチュミ×1	左手前方から出現。周辺を襲う
41	セーバ×2	右手後方に出現。モボを襲う〈遺伝基1〉
42	チュムチュミ×1	右手前方から出現。周辺を襲う
43	セーバ×[illegible]	[illegible]

Enemy Check List



ボス攻略



イクラクラブ同様、グライドで位置取りを変えながら戦う。ヘビーウィングで攻撃→ベースウィングで移動と、形態を切り替えて倒そう。

対処法① 顔が弱点

カチャピの弱点は顔。ただし、最初は大い盾のようなものでガードされているので、まずはこの盾を攻撃。破壊して弱点である顔を露出させよう。


←ロックオン[illegible]攻撃すれば、顔が[illegible]。

対処法② グライドで位置取りをこまめに切り替える

残り体力によりカチャピの攻撃パターンは異なるが、基本的に正面よりも背後や側面にいる場合のほうが攻撃が激しい。攻撃も敵の正面に回り込んだほうが与えやすいので、グライドですばやく正面に移動し、攻撃しながらグライドゲージを回復。位置取りを変えられたら、再び正面に一[illegible]たパターンで戦っていくといいだろう。




↑敵の攻撃のタイミングに合わせて、スピードを出して避けながら移動するのがベスト。

EPISODE4 帝国艦隊 序盤最大の難関!!

ナームライダーの村を襲撃した帝国艦隊との戦いとなる、EPISODE4。耐久力の高い戦艦が複数現れたり、ボス戦が2回あったりと、これまでのステージより群を抜いて難易度が高い。掲載したデータや解説を参考に、序盤最大の難関を突破せよ！



上昇するなど、めまぐるしく変わるステージ



空中戦

駆逐艦タイシャークの攻撃がとにかく激しい。ヘビーウィングが成長していれば、比較的簡単に倒せるが、成長していない場合は、少しだけでも数を減らせるように1機1機確実に倒していこう。



ポイント1

駆逐艦タイシャークから発射されるミサイル。ひとつひとつショットで撃ち落してもいいのだが、時間がかかる。ここは減速でミサイルをまとめてかわしていこう。



ポイント2

攻撃が激しい場面を、バーサクで突破するのもアリ。とくに1機目の誘導艇アヤチ・トプ(⑧)直後、敵が猛攻撃を仕掛けてくる。使用可能であれば、ここでバーサクだ!!



↑ベースウィングがバーサクすれば、駆逐艦タイシャークが何機いても、すべて撃破することが可能。

Enemy Data

No.		
1	駆逐艦タイシャーク×3	スタート直後から右手を飛行
2	駆逐艦タイシャーク×3	後方から出現
3	戦闘空艇ブート×3	右手後方上空から出現。前方➡左手へ抜けていく
4	戦闘空艇ブート×3	左手後方上空から出現。前方➡右手へ抜けていく
5	戦闘空艇ブート×4	右手後方上空から出現。前方➡左手へ抜けていく
6	戦闘空艇ブート×4	左手後方上空から出現。前方➡右手へ抜けていく
7	駆逐艦タイシャーク×4	固定➡ドラゴン接近で前方➡左手へ移動
8	誘導艇アヤチ・トプ×1	固定<遺伝基①>
9	戦闘機カーマ×4	右手上空から出現。ドラゴンに向かって降下➡Jターンして前方上空へ
10	戦闘機カーマ×4	左手上空から出現。ドラゴンに向かって降下➡Uターンして前方上空へ
11	戦闘機カーマ×4	右手上空から出現。ドラゴンに向かって降下➡Lターンして前方上空へ<遺伝基②>
12	戦闘機カーマ×4	左手上空から出現。ドラゴンに向かって降下➡Lターンして前方上空へ
13	駆逐艦タイシャーク×4	固定➡ドラゴン接近で前方へ移動
14	戦闘機カーマ×2	後方から出現。側面をかすめながら前方へ
15	戦闘機カーマ×2	後方から出現。側面をかすめながら前方へ
16	戦闘機カーマ×2	後方から出現。側面をかすめながら前方へ
17	戦闘機カーマ×2	後方から出現。側面をかすめながら前方へ<遺伝基③>
18	誘導艇アヤチ・トプ×1	前方に出現。ドラゴン接近で上空へ<遺伝基④>

遺伝基入手情報 アヤチ・トプを撃沈する

このエリアで手に入る遺伝基は4つ。それぞれ戦闘機カーマと誘導艇アヤチ・トプから2個ずつ手に入れられる。カーマに関しては、4セットのうち1機を倒せば手に入れられるが、敵がつぎからつぎへと出現するので、狙って倒すのは難しい。だが、逆にアヤチ・トプはエリア内で2機しか出現しないので、どちらでも倒せば、確実に手に入れられる。耐久力は高いため、倒すのに時間はかかるが、ヘビーウィングでひたすら攻撃すれば倒せる。ぜひ狙っていこう。



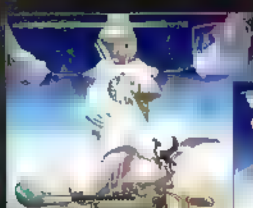
←ヘビーウィングが2段階以上成長していれば問題なく倒せるが、1段階も成長していないと、逃げられる場合も。迅速な攻撃を心がけよう



エリア②を突破すると、まずはこの護人像との戦闘となる。攻撃の対処法がわからないと、かなり苦戦を強いられるが、対処法さえわかってしまえば、簡単にノーダメージで倒せるぞ。

対処法① 胸部の黒い丸か弱点

胸部の黒い丸い部分が護人像の弱点で、ここを攻撃していけばオーケー。ただ当然、護人像も攻撃してくる。赤いレーザーは左右の移動で、そのほかの攻撃は加速で側面に移動し、回避していこう。



↑ちなみに赤いレーザー攻撃はベースウィングで左右に避けつつ攻撃し続け……



隕石を飛ばしてくる攻撃中に、ヘビーウィングでバーサクすれば、瞬殺も可能。

対処法② 弱点が消えたら頭上に移動

一定時間経過すると、護人像の弱点は消えてしまう。弱点が消えたら、加速を2回し、側面→頭上へと移動。護人像のまわりを回転し、光っている丸い部分を攻撃して破壊していこう。すべて丸い部分を破壊すると、弱点が再び現れるので、破壊し終わったら、減速を2回して正面に移動。また弱点を攻撃していこう。





↑頭上にいるとミサイルが飛んでくるが、グライウィングで護人像のやや上の位置に照準を合わせ、撃っているだけで撃破できる。

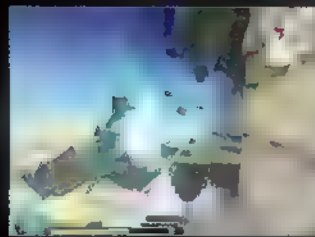
空中要塞側面

エリア①のように耐久力のある敵はいないが、四方八方から敵が攻撃を仕掛けてくるため、思いのほか苦戦を強いられる。敵の攻撃パターンなどをエネミーデータで確認しながらプレイしていこう。



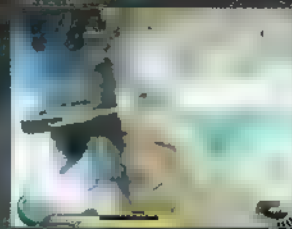
[illegible]

敵の攻撃が激しいので、回避性能の高いグライドウィングを軸に戦おう。敵の耐久力も低いので、ショットでもどうにか戦えるぞ。


↑敵に囲まれたら、とりあえず加速

[illegible]

エリア後半に登場する、対攻性艦シャイハ。盾のような部分が向いているときに攻撃しても、ダメージを与えられない。加速で背後に移動し、ショットなどで攻撃しよう。



Enemy Data

No.	[illegible]	[illegible]
9	艦載砲台×2	固定
20	艦載砲台×2	固定
21	戦闘空艇ノ　ト×2	前方から出現
22	艦載砲台×2	固定
23	艦載砲台×2	固定
24	戦闘機カ　マ×6	ハンガ　より発進
25	戦闘空艇ブ　ト×3	前方上空から出現
26	艦載誘導砲台×16	固定
27	戦闘空艇ノート×6	上空から出現。前方へ抜けていく
28	対攻性艦シャイハ×1	上空から出現。前方へ抜けていく
29	戦闘機カーマ×4	上空から出現。前方へ抜けていく<遺伝基⑥>
30	戦闘機カーマ×2	下方から出現。前方へ抜けていく
31	戦闘機カ　マ×4	前方左手から出現。目の前を抜けて上空へ抜けていく
32	艦載誘導砲台×20	固定
33	戦闘機カーマ×6	ハンガ　より発進
34	戦闘機カーマ×6	ハンガーより発進
35	戦闘機カ　マ×8	上空から出現。急降下で下方へ抜けていく<遺伝基⑦>
36	対攻性艦シャイハ×1	下方から出現。高速で壁面を移動
37	戦闘機カーマ×3	後方から出現。高速で前方へ抜けていく
38	浮遊機雷兵マルダイ×6	壁面より出現。一旦停止後、突進してくる
39	浮遊機雷兵マルダイ×5	壁面より出現。一旦停止後、突進してくる
40	浮遊機雷兵マルダイ×5	壁面より出現。一旦停止後、突進してくる
41	対攻性艦シャイハ×2	前方から出現。距離を保って飛行する
42	対攻性艦シャイハ×2	前方から出現。距離を保って飛行する
43	対攻性艦シャイハ×4	前方から出現。距離を保って飛行する
遺伝基	姿勢制御翼	[illegible]

遺伝基入手情報　最低ひとつでも手に入れよう

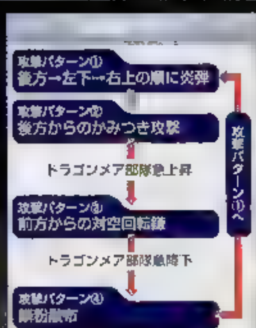
このエリアでは3つの遺伝基を手に入れられるのだが、うちふたつは戦闘機カーマが落とす。攻撃が激しいだけに、エリア　同様、何度かプレイしないと、狙って倒すのは難しい。ただ残りのひとつは、姿勢制御翼と呼ばれる建造物。場所さえわかれば確実に手に入れられる。敵の出現後、右手に突き出した棒状の物があるので、これをグライトウィングで攻撃して手に入れていこう。

Enemy Check List

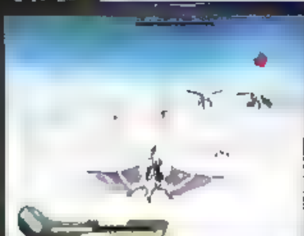


ボス攻略　ドラゴンメア部隊





巨大艦を倒すと、ドラゴンメア部隊とのバトルに突入する。体力ゲージは1本だが、それぞれのドラゴンに体力が設定されており、一定以上ダメージを与えると1体ずつ撃墜となる。敵の数が少ないほど、戦いが有利。同じ敵を集中攻撃し、1体ずつ倒していこう。


↑体力が一定以下になったドラゴンは血を吹き出す。

攻撃パターン①　ショットで迎撃

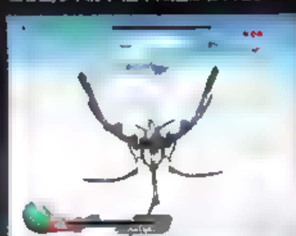
4つの炎に包まれた弾を放ってくる。側面から弾を撃たれた場合は、減速でも回避することができるが、基本的に正面から攻撃してくる。ここはいさぎよくグライドウィングに切り替え、ショットで撃破していこう。

攻撃パターン②　バーサクがベスト

つぎつぎと突進してくる攻撃。減速でも避けられなくはないが、バーサクの無敵状態を利用して避けるのがベスト。ショットで攻撃してゲージを溜めておき、この攻撃までにバーサクが使えるようにしておこう。

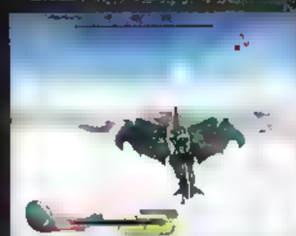
攻撃パターン③　上下の移動で回避

鎌状の真空波を飛ばしてくる攻撃。下→上→下……と飛んでくるので、逆に上→下→上と移動すれば、簡単に避けられる。


↑タイミングさえ合えば……ウィングでも大丈夫。

攻撃パターン④　グライトウィングで戦う

グライドウィングに切り替え、最初は左右に2回、つぎは上下に2回避ければよい。



セガスタイル SEGA STYLE

第2回 『パンツァードラグーン オルタ』のサウンドの魅力！

Xboxラブなセガをみんなで応援するページ！ 今回は『パンツァードラグーン オルタ』のサウンドの魅力に迫る！

今号のセガスタイルは、セガのXbox最新作『パンツァードラグーン オルタ』(以下『オルタ』と略)のサウンドクリエーターインタビューをお届けしよう。

『パンツァードラグーン』シリーズはサターンで3作発売されていた人気作で、『オルタ』はじつに5年ぶりの新作となる。音楽はシリーズ通して評価が高く、このゲームの人気を支えている重要な要素のひとつと言えよう。今作でも、その音楽の評価は相変わらず高い。

そんな『オルタ』のサウンドを作ったクリエーターにじっくりと話を聞いてみた。これを読んだあとにCDを聴くと、新しいリズムが聴こえてくるかも知れない？

『オルタ』サウンドクリエーターインタビュー！

──「オルタ」の作曲作業は、どのように進行したのでしょうか？

澤田 実際にウェーブマスター(サウンドに特化したセガの開発スタジオ)へ作曲の依頼があったのは、2002年になってからです。実作業に入ったのは、春以降ですね。かなりハードなスケジュールでした。

──シリーズ通して担当されているんですよね？

澤田 私はサウンド全般をディレクションする立場でずっと携わっております。作曲に関しては、『AZEL』(1998年にサターンで発売されたシリーズ3作目にしてRPG。)で担当していた小林さんに引き続き担当していただきました。彼女がほとんどの楽曲を担当しています。

──小林さんは現在フリーの立場ですが、「パンツァードラグーン」の新作が出るということで「私がやりたい」というのはありましたか？

小林 『AZEL』のときはすごくやりたいって思っていたんですよ。でも担当になったら、最後のほうは「これ以上何も出てこないよ〜」っていう状態でした。もうやることないって当時は思っていたんですが、5年も経過するとネタが溜まるもんですね。なので、「ぜひ」ということになりました。



⬆シューティングシーンの曲は、どれも3分以上ある。ゲーム中はなかなか聴き取れないので、やっぱりCDで聴きたいよね。

ゲームの世界にしかない民族音楽を作る

──作曲するにあたって、イメージ的に意識された部分はありますか？

小林 イメージはいままでのシリーズどおりに、です。『AZEL』までの音楽はすべて内蔵音源だったので、音色の部分でどうしても限界があったんですよ。今回はそれがないので、これまでのイメージのままで作っても、ずいぶん違った雰囲気になっていると思います。テーマソングに関しては、『AZEL』のメインテーマは宗教音楽っぽいところもあったのですが、今回はもう少し庶民的というか、『パンツァードラグーン』の世界にある民族音楽、という感じですかね。

──とくに思い入れのある曲は？

小林 メインテーマ(CDでは16曲目の"ANU ORTA VENIYA")ですね。いちばん最初に作りました。

そのほか、2面の曲(CDでは4曲目の"ALTERD GENOS")やボスの曲(11曲目の"ANCIENT WEAPON 2")は比較的スムーズにできあがって、気に入っています。

──では、最後に読者へひと言お願いします。

小林 このCD、すごくいいですよ。『AZEL』から続けて音楽を担当したから作りやすかった……なんてことはほとんどないのですが(笑)、いかに進化したかをじっくりと聞いてください。

澤田 いままでの『パンツァードラグーン』シリーズの曲をいいな、と思っている人には、必ず気に入ってもらえると思っています。オススメの1枚です

"PANZER DRAGOON ORTA" THE ORIGINAL SOUND TRACK



①FALL OF THE ANCIENT WORLD ②DRAGONMARES ③CITY IN THE STORM ④ALTERD GENOS ⑤THE FALLEN GROUND ⑥ANCIENT WEAPON1 ⑦WORM RIDERS ⑧GIGANTIC FLEET ⑨PAIN ⑩ETERNAL GLACIES ⑪ANCIENT WEAPON2 ⑫LEGACY ⑬FORBIDDEN MEMORIES ⑭IMPERIAL CITY ⑮THE END OF DESTINY ⑯ANU ORTA VENIYA ⑰IVA ⑱ANU ORTA VENIYA(INSTRUMENTAL)

■発売中(2002年12月21日発売)
■価格：2625円(税込)
■品番：MJCG-80115
■発売元：マーベラスエンターテイメント
■販売元：バップ

⬇作曲者でもある小林さんのお気に入りのひとつは、EPISODE 2にて流れる曲だ。





澤田朋伯



小林早織

セガ在籍時に『AZEL』の音楽を担当。今作でも7割は彼女の作曲によるもの。現在はフリー……

このコーナーでは、セガに関するいろんなおたよりを待っている。あのソフトをXboxに移植してくれー、とか何でもオーケー！ 待ってるぞ！

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「セガスタイル」係まで

CBAS中央管理局 特別分隊月報

C.B.A.S.
Central Bureau of Administrative Services

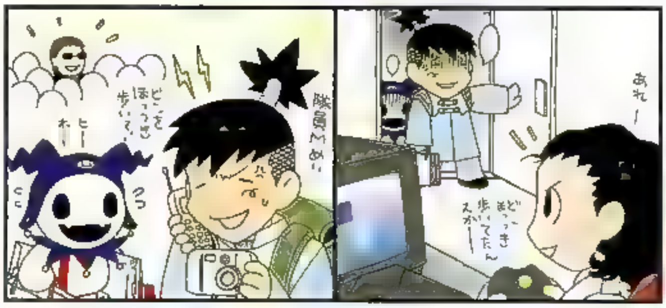
・『NINE』はプレイしましたか？
・発売記念イベントが行われました
・年末年始は東京ジョイポリスへ！
・今月は、むしろ聖地
・秋葉原にスポットを当てました

真・女神転生 NINE
開発状況：100%
http://www.atlus.co.jp

キャラクターデザイン／梅津泰臣

Vol.03

分隊長　仙台に到着だ！　えーと、地図地図……。ん？
　何だこのメモは。「笹かま1箱、たまご酒6本ヨロシクです！　隊員M」。……お土産リスト？　って、見当たらないと思ったら仙台に来ていないのか!?　いや、もしかしたら東京の取材しているんだ。うん、きっとそうだ！
　というわけで東京へ戻ってきたが、やっぱり隊員Mがいない。ドコをほっつき歩いているんだ。しかたない、分室に戻ろう。
隊員M　あ、お帰りなさいませー。ふふふふふー「ＮＩＮＥ」、ついに５章まで進みましたよ！　いいっすねぇ、コレ!!
分隊長　もしかして、ずっと遊んでいたのか？　ワシばっかり働かせておいて！　減俸減給だー!!



発売にあわせてイベント連発!!

「真・女神転生　ＮＩＮＥ」の発売を記念して、さまざまなスペシャルイベントを実施。『ＮＩＮＥ』岡田氏&金子氏のトークショウ&サイン会は、仙台と秋葉原、岡山の3都市で開催された。今回は、仙台と秋葉原のイベントレポートを掲載。また、2003年1月13日（祝月）まで、お台場の東京ジョイポリスで『ＮＩＮＥ』をプレイできる試遊台が設置されている。『ＮＩＮＥ』が気になっている人は、ぜひ足を運んでみては？

EVENT 01 秋葉原

12月5日、『ＮＩＮＥ』の発売当日に東京・秋葉原のLaoxアソビットシティにて行われたトーク&サイン会には、およそ50名の購入者が参加。『ＮＩＮＥ』の制作裏話や、キャラクターデザイン・梅津泰臣氏とのコラボレーションの話、CM撮影の秘話などを岡田氏と金子氏が語り、場内を沸かせていた。また、サイン会では、このイベントのために特別に作られたポスターに岡田氏、金子氏がその場でサインをし、ひとりひとりと丁寧に握手。来場者にとってうれしいイベントになったに違いない。



←ひとりひとりと言葉を交わす岡田氏と金子氏。



↑ファンからの質問は、ゲームの内容だけでなく、意外なモノまで　？

EVENT 02 5大都市➡台場・東京ジョイポリス➡岡山

全国五大都市で開催された"Xbox eXperience 2002 Winter ～楽しく遊べ～"にも『NINE』を出展。秋葉原の駅貼り用に制作された超レアなマリアポスターのプレゼントなども行われたのだ。お台場の東京ジョイポリスには、1月13日まで試遊台を設置。仙台、秋葉原に続いて岡山で12月15日に、イベントが行われたのだ。



↑名古屋会場での「ＮＩＮＥ」試遊風景。各会場ともみんなか熱心に遊んでいたぞ。

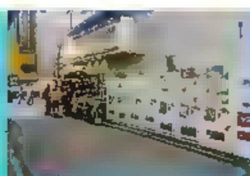
EVENT 03 仙台

11月30日に仙台のビーブベースメントシアターにて行われた、「発売記念アトラスシークレットライブ」。フリープレイなどの時間を含めて3時間にも及ぶイベントでは、「ＮＩＮＥ」の制作現場ぶっちゃけトークやら、『真・女神転生if...』(PS)、『真・女神転生Ⅲ－ノクターン』(PS2)などにまで話が及んだ。



↑マジメな話から大爆笑ネタまで。観客からの質問状にも丁寧に回答。

ナインノマチ　電脳カオスワールド！ まさに聖地？ >>

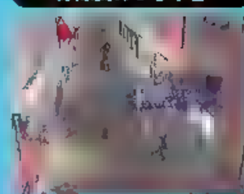


秋葉原というとひと昔まえまでは、"家電の街"。現在は"電脳街"。パソコンショップやキャラクター関連のお店が元気で、ゲーム関連も盛んだ。大型の電気店の店頭は、家電よりもの携帯電話やパソコンにも力を入れている。まさに『メガテン』の世界のような街だ。一歩入ると妖しい雰囲気のお店も健在だったりする時代とともに姿を変えるこの街は、今後どう変貌するのか？ 気になる街でもある。

↓巨大なXboxのポスターもあいつつ。価格かあってないような中古新品入り乱れる某パソコンショップ店、キャラクターショップは大人気？



分隊長のつぶやき



ホビーロビーは必ず足を運ぶ場所。そういえば、駅に隣接していたラーメン屋はどうなった？

真・女神転生 NINE

真実か虚構か、現実か仮想か……見極めるのはキミだ!!



現実の世界が虚構なのか？ 仮想空間での出来事が現実なのか？ LAWが正義なのか？ CHAOSが正しいのか？ プレイしているうちに混乱してしまう「NINE」。この世界を、余すところなく堪能せよ！

タイトル	シン・メガミテンセイ・ナイン（スタンドアローン版）		
販売	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	発売中（12月5日）	価格	7800円（税別）
開発	アトラス	担当者	プロデューサー [illegible]
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	DXパック同時発売 価格 12800（税別）／ネットワーク対応版（2003年発売予定）		

本格的にストーリーが動き出す、第3章以降を攻略!!

デバッカーとしての活動しかできなかった第2章までとは大きく変わり、いよいよ本筋へ向けてストーリーが展開していく。ここではまず、第3章から第5章で購入できるアイテムを紹介。アイテムに追加されている魔法をうまく組み合わせて、戦っていこう。


↑ふとしたきっかけから、デバッカーに。この事件が主人公の運命を大きく変えるのだ

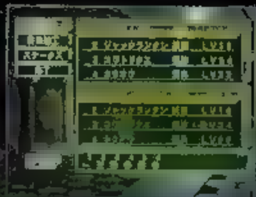
自分の戦いかたに合った武器&防具をチョイスせよ!!

名前	効果	属性	価格
[illegible]	攻撃力65、会心率50、攻撃回数2、追加効果 [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]の斧	攻撃力70、会心率40、攻撃回数2、追加効果 デス [illegible]	C	4700
クチナワの剣	攻撃力100、会心率40、攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	3200
トライデント	攻撃力 [illegible] 会心率 [illegible] 攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	N	2250
ポールアクス	攻撃力60、会心率20、攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	3400
蛇矛	攻撃力100、会心率 [illegible] 攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	3300
[illegible]	攻撃力 [illegible] 会心率20、攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	[illegible]
九節棍	攻撃力70、会心率40、攻撃回数 [illegible] 追加効果 アイアンテイル	[illegible]	[illegible]
ナインテール	攻撃力 [illegible] 会心率40、攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	[illegible]
メタスナックル	攻撃力60、会心率20、攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	攻撃力 [illegible] 会心率20、攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	[illegible]
セスタス	攻撃力 [illegible] 会心率30、攻撃回数2、追加効果 [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	攻撃力 [illegible] 会心率20、攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	攻撃力85、会心率40、攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	2725
[illegible]	攻撃力80、会心率40、攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	攻撃力50、会心率50、攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	3500
[illegible]	攻撃力 [illegible] 会心率40、攻撃回数2、追加効果 [illegible]	[illegible]	4500
[illegible]	攻撃力30、会心率20、攻撃回数2、追加効果 トライショット	[illegible]	4000
[illegible]	攻撃力45、会心率30、攻撃回数 [illegible] 追加効果 トライショット	[illegible]	5000
[illegible]	攻撃力30、会心率30、攻撃回数 [illegible] 追加効果 [illegible]	[illegible]	[illegible]

名前	効果	属性	価格
[illegible]	[illegible]	[illegible]	875
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	975
[illegible]	[illegible]	[illegible]	850
[illegible]のマスク	[illegible] ヘトラダイ ポズムディ	[illegible]	2200
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	6200
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]の鎧	[illegible]	[illegible]	7000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	6400
[illegible]	[illegible] ティアラマ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	300
[illegible]	[illegible]	[illegible]	500
[illegible]	[illegible]	[illegible]	400
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	600
[illegible]	[illegible]	[illegible]	800
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	1000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	600
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	400
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	700
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2500
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	700
[illegible]	[illegible]	[illegible]	550
[illegible]	[illegible]	[illegible]	800
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2050
[illegible]	[illegible]	[illegible]	850
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2350
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2450
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	2050
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3300
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	4700
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	6200

もっとも頼れる"仲魔"を合体で創り出せ!!

プレイヤーが"仲魔"を掛け合わせてより強力な悪魔やアイテムを生成することができる合体。今回は、通常の合体ではなく、ちょっと特殊な例を解説する。合体に秘められているあらゆる法則を利用して強力なパーティーを作っていこう。



同種族の悪魔を2体、3体掛け合わせると、特殊な悪魔"精霊"が生成される。精霊はパーティーに加えることもできるが、レベルが低いためあまりオススメできない。この精霊を合体素として利用すると、もうひとつの合体素の種族は変化させずに、レベルだけが変化した悪魔が生成されるのだ。一気に2ランクアップする場合もある。うまく活用しよう。



	1 フレイミース	2 アクアンズ	3 エアロス	4 アーシーズ	1+2	1+3	1+4	2+3	2+4	3+4
魔神	↓Down	↓1Down	↓Down	↓1Down	↑1Up	↓1Down	↓1Down	↓1Down	↓1Down	↓Down
女神	↓Down	↓Down	↓1Down	↓Down	↓Down	↓Down	↓Down	↑Up	↓1Down	↓1Down
天津神	↓Down	↓Down	↓1Down	↓1Down	↑1Up	↓1Down	↓1Down	↑Up	↓1Down	↓1Down
破壊神	↓Down	↓Down	↓1Down	↓1Down	↓Down	↑1Up	↓Down	↓1Down	↓Down	↓1Down
地母神	↓1Down	↓1Down	↓1Down	↓1Down	↓1Down	↓1Down	↑1Up	↓1Down	↓Down	↓1Down
国津神	↓Down	↑1Up	↓Down	↓1Down	↑1Up	↓Down	↓Down		↑1Up	↓Down
邪神	↓Down	↓Down	↓1Down	↓1Down	↓1Down	↓1Down	↓Down	↓Down	↑1Up	↓Down
死神	↓Down	↓Down	↓Down	↓Down	↓1Down	↓1Down	↓Down	↓Down	↓Down	↑1Up
妖魔	↑1Up	↓1Down	↓Down	↑Up	↑1Up	↑1Up		↓Down	↑1Up	↑Up
妖精	↓1Down	↑1Up	↓Down	↑Up	↑Up	↓1Down	↑1Up	↑1Up		↑Up
夜魔	↓1Down	↑1Up	↑1Up	↓Down	↑Up	↑Up	↓1Down		↑1Up	↑1Up
魔王	↓1Down	↓Down	↓Down	↓1Down	↓Down	↑Up	↓1Down	↓1Down	↓Down	↓Down
天使	↑1Up	↑1Up	↑1Up	↓Down			↑1Up		↑1Up	↑1Up
堕天使	↑Up	↓1Down	↑1Up	↓1Down	↑Up		↑Up	↑1Up	↓1Down	↑1Up
龍神	↓Down	↑Up	↓Down	↓Down		↓Down	↓Down	↑Up	↑1Up	↓1Down
龍王	↓Down	↑Up	↑1Up	↑1Up	↑1Up	↑1Up	↑1Up			
邪龍	↑Up	↑1Up	↓1Down	↓1Down		↑1Up	↑Up	↑Up	↑1Up	↓1Down
霊鳥	↓Down	↓Down	↑1Up	↓1Down	↓1Down	↑1Up	↓Down	↑Up	↓1Down	
妖鳥	↑Up	↓Down	↑1Up	↓1Down	↑1Up		↑1Up	↑Up	↓Down	↑1Up
凶鳥	↑Up	↓Down	↑Up	↓1Down	↑1Up		↑1Up	↑1Up	↓1Down	↑Up
神獣	↑Up	↓Down	↓1Down	↓1Down	↑1Up	↑1Up		↓Down	↓Down	↓1Down
聖獣	↓Down	↓Down	↓Down	↑Up	↓1Down	↓Down	↑1Up	↓Down	↑1Up	
魔獣	↑1Up	↓Down	↓Down	↑1Up	↑1Up	↑1Up		↓Down	↑1Up	↑Up
妖獣	↑1Up	↓Down	↓Down	↑Up	↑Up	↑1Up		↓Down	↑1Up	↑1Up
地霊	↓Down	↑1Up	↓Down	↑Up	↑Up	↓1Down	↑1Up	↑1Up		↑1Up
妖鬼	↓Down	↓Down	↑1Up	↑1Up	↓1Down	↑Up	↑1Up	↑1Up	↑1Up	
邪鬼	↓1Down	↓Down	↑Up	↑1Up	↓1Down	↑1Up	↑1Up	↑1Up	↑1Up	
精霊	—		—	—			—	—		—
幽霊	↑1Up	↑1Up	↓Down	↓1Down		↑Up	↑Up	↑1Up	↑1Up	↓Down
魔人	—	—			—	—		—	—	
外道				—			—	—		

特殊な剣を合体素にすることで、剣を生成できる。"無銘～"と名のつく合体剣は、かなり強力。ショップで購入するものと違って、特殊な特技を持っている。たとえば、"無銘の刀"と妖精ジャックフロストを合体させると"凍結"の特技を持つ"無銘氷刃"が作られるというように、合体素となる悪魔の特性が剣に反映されるのだ。剣合体は何度でも、どの悪魔でも行うことが可能。

合体素の悪魔が表の組み合わせの場合、通常2身合体の法則は適応されない。また、"外道"を使った合体は、基本容量が100kb増加されるため、モジュール合体が多くできるという利点もある。

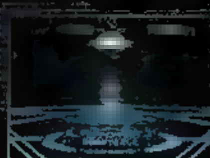
	+		→	誕生悪魔
天津神アマテラス	+	天津神ツクヨミ	→	破壊神スサノオ
天津神アマテラス	+	破壊神スサノオ	→	天津神ツクヨミ
天津神ツクヨミ	+	破壊神スサノオ	→	天津神アマテラス
神獣バロン	+	妖鬼ランダ	→	破壊神シヴァ
妖獣フェンリル	+	聖獣スレイプニル	→	魔王ロキ
魔神バアル	+	地母神アナト	→	死神モト
地母神アナト	+	死神モト	→	魔神バアル

最大まで自己最適化した悪魔は、"プラグインソフト"というアイテムに変化させることができる。"自己最適化"とは、邪教の館で"圧縮"や"暗号化"を行なっていない悪魔が容量を初期の50パーセント以下まで減らした状態のこと。戦闘などで召喚するたびに容量は少しずつ減っていく。





悪魔の能力を抽出し、ほかの悪魔に合体させる"モジュール合体"とは違い、プラグインソフトはアイテムとして悪魔に装備させることができる。タクティカル戦闘やRTSでのスキル変化や能力の追加ができるので、悪魔の種族を変えずに強化できるというわけだ。





通常の合体でも、ある一定の確率で法則に従わない悪魔が生成されることがある。これを"合体事故"といい、法則とは違う悪魔が生成される場合と、悪魔は法則どおりだがパラメーターが異なっている場合がある。事故の確率や種類は、合体素の悪魔の種族、合体するときの月齢に関係している。また、合体事故が発生するのは、2身、3身合体のみ。

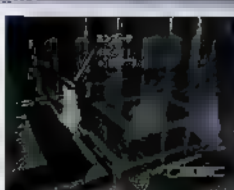
COLUMN

属性を極め、仲魔を増やせ!!

悪魔の属性を把握しておかなければ、ゲームを進めていくのは困難。悪魔を仲魔にするための交渉はもちろん、パーティーの編成にも大きく影響してくるのだ。どの種族がどの属性なのか、把握しておくことが重要。だいたいの特徴は属性から推測できることが多い。右の表では、どの種族がとの属性にあるのかを示した。活用してほしい。

	LAW	NEUTRAL	CHAOS
	天津神 女神 霊鳥	魔神 龍神 神獣 聖獣	破壊神 地母神 国津神
NEUTRAL	天使 妖鳥	龍王、妖魔 魔獣、地霊 妖精、精霊 魔人	夜魔 堕天使 妖鬼
DARK	邪神 死神 凶鳥	邪鬼 妖獣	魔王 邪龍 悪霊 外道

↑基本的にLAWは秩序と敬虔な心を、DARKは混沌と破壊を好む傾向が。悪魔の種類によっても性格付けがある。



会話の交渉術を研究しよう!

悪魔は属性によって、ギャ…系、老人系、…子供系というような性格を持…ている。好みの回答をしていけば、…成功率は高くなる。



属性はパーティー編成や戦いかたにも影響する!

強い悪魔を作ったの…、属性が異なると…ティ…に加えられない…CHAOSと…LAWは同じパ…ティ…配置できないのだ

不穏な影が見え隠れする失踪事件……たどり着いた先は？

デバッカーとして活躍していた主人公と幼なじみ。違法ソフトの調査を続けているうちに、イデアスペースを統治しているメシア教と対立するガイア教の存在を知る。そのガイア教が子供たちの行方不明に関わっていると判断した中央管理局は、デバッカーを調査へ派遣したのだが……。



↑死んだフリをしていた男から情報を聞き出し、捜査は進んだかに見えたが……。

潜入中にデバッカーが行方不明に！





↑➡別行動を取っていたパートナーが行方不明に。主人公がその後任を任される。

秋葉原で違法OS"シャドーズ"を捜索

デバッカーのセリからの情報をもとに秋葉原を捜索。違法ショップへハッキングして調査をするが、シャドーズは手に入らない。ショップから出たところで、ガイア教徒に声をかけられ、主人公と幼なじみは入信希望者になりすます。「ナビとはなんだ？」という質問の答えは、当然「悪魔」だ。



「子供を連れて来い」という指示どおりに待ち合わせ場所に行くと、このガイア教徒がいる。彼がアジトまで案内してくれるのだ。

ガイア教徒



↑ナビも使って情報収集を。ある場所の自動販売機からハッキングできるのだ。

ガイア教の本部へ潜入を試みるが……

ガイア教徒のアジトから、イデアスペースと別空間にある本部へ転送される。そこで、メシア教徒になりすまし、スパイをしていたセリと戦闘になる。戦闘後に行ける本部の街で情報を集めると、誘拐してきた子供たちを使って儀式を行っていることが判明。さらに、つぎの儀式でパートナーが生贄にされることを知る。神殿でパートナーを救うためにガイア教徒たちと戦うが、儀式は行われてしまう。消えかけたパートナーの体を追って、床に開いた巨大な穴に飛び込むと、とんでもないところへ転送されてしまうのだ。



←[illegible]から、アジトへ。



↑本[illegible]は、ゴトウの像だった。

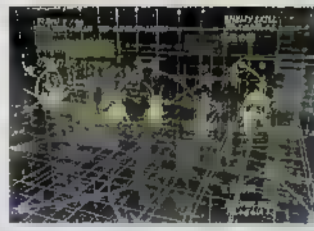
トラップだらけのフィールドに注意!!

このフィールドは、スタート直後に幼なじみがレクチャーしてくれるように、敵のマグネタイトを消耗させるエリア"消耗の柱"が多い。持久戦になると不利なので、AI設定を"突撃"にして、さっさと敵のコマンドエリアを破壊してしまおう。



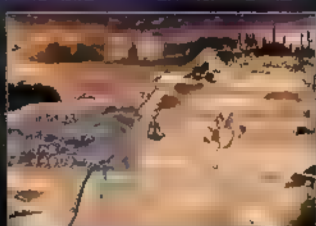
タクティカル ガイア教徒を倒せ!!

ガイア教本部で戦うことになるのは、ガイア教徒のみ。ターミナル前と神殿とで、それぞれ2回ずつ戦うことになる。どれも敵リーダーは人間で、ナビはレギオンやヴェータラ。基本的にどの攻撃も有効だが、人間と悪魔の双方に高ダメージを与える人外系の特殊攻撃、魔法がオススメだ。



魔界へと飛ばされた主人公たちの運命は？

転送された先は、魔界。ここでケルベロスと再会し、パートナーがゲヘナ城にいるモロクのもとへ連れて行かれたことを知る。ゲヘナ城は街近くにあり、最上階に入るとすぐに戦闘になるので、街でアイテム購入やデータの保存をしておこう。モロクを倒し、パートナーを救出して街に戻ると、カルマを浄化するために戦い続けているラクシャーサとの戦闘が起こる。さらに、アベールから、クーフーリンにかけられた呪いを解くためにモリーアンを説得してくれれば、主人公たちがイデアスペースに戻れるよう協力すると言われる。モリーアンを説得することはできないので、戦闘になってしまう。モリーアンを倒したあと「止めを刺すか?」と質問があり、答えかたによって属性が大きく変化するのだ。すべての戦闘をクリアーしたあと、イデアスペースへ通じるゲートを目指そう。



↑ケルベロスと再会。情報をくれると、まだ[illegible]——仲間にはなってくれない。



↑ゲートへ行く途中にある氷壁には、強大な妖気を放つ何者かが封印されている。

タクティカル 3体の悪魔と立て続けのバトル！

モロク、ラクシャーサ、モリーアンとの戦闘は、どれも単体の敵との戦い。主人公たちは3つのパーティーで戦うので、比較的ラクに勝てるはず。回復や攻撃補助などはほかのパーティーがやってくれるので、主人公パーティーは攻撃に専念しよう。物理攻撃よりも魔法系の攻撃が有効だ。



←モロクの攻撃、メギドには注意。



➡モリーアンは、剣よりも銃の攻撃が有効。





氷壁の前で出会う青年、シキ。主人公たちの手助けをしてくれる。味方のようにも見えるのだが……。彼の過去とはいったい……？

壮絶な戦いで力を失った青年・シキ

魔界から帰還した3人――しかし、イデアスペースに異変が!!

魔界からイデアスペースへ無事に戻ることができた主人公たち。ターミナルにアクセスして現実世界へ戻ろうとしたが、反応しない。異変を感じた主人公たちは、手分けして情報収集をすることに。すると、イデアスペースに集う人々は、東京大破壊の原因は"ICBM"ではなく、"大洪水"のせいだと言うのだ。さらに、現実世界では"地下シェルター"ではなく、メシア教が海上に作った人工の島"真・東京"に暮らしているという。街の風景や歩く人々に以前と変わりはないものの、人々の記憶がすべて異なっている。いったい主人公たちが魔界に行っているあいだに、何が起こったのだろうか。



"地下都市"の存在を知らない住人たち

⬅核爆弾と地下都市の話をすると、誰もが「冗談でしょう?」と答える。東京が大洪水で壊滅し、"真・東京"に人々が暮らしているというほうが信じがたい。

異端の存在とされた幼なじみを救出！

新宿で情報を集めているうちに、ガイア教の勢力も強くなり、中央管理局の体制も変わっていることに気づく。中央管理局前へ向かうと、ガイア教徒の公開処刑が行われようとしていた。しかも、処刑されるのは幼なじみらしい。救出に向かう主人公たちの前にフェリスが立ちはだかり、"永遠の休眠"を告げる。フェリスの放ったイデアエンジェルを倒して幼なじみを助けると、主人公たちの体はコールドスリープ状態にされていると教えられる。さらに、主人公たちがガイア教本部へダイブし、魔界へ転送されてからなんと10年も経っていると言うのだ。幼なじみから話を聞いていると、謎の男・スティーブンが現れる。



……するのか？

タクティカル フェリス&イデアエンジェル

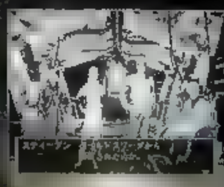
主人公たち(アバター)の代わりとしてイデアスペースの秩序を統治し始めたイデアエンジェルとの戦い。敵パーティーに悪魔はおらず、イデアエンジェル(人間)4体とのバトルになる。物理攻撃も有効だが、仲魔の特殊攻撃や魔法攻撃でリーダーを狙うのがポイント。



⬆10年経っているということは、幼なじみは32歳に……。魔界と人間界では時間の進みかたが違うようだ。



⬆街の人々が言っていたとおり、海に沈んでしまった東京。何が起こったのか？





どこから現れたのか、突如姿を見せるようになったスティーブン。パソコンを使って悪魔を召喚、管理するソフト"悪魔召喚プログラム"の生みの親だ。

悪魔召喚プログラムを創造したサイエンティスト・スティーブン

海上に浮かぶ都市"真・東京"

現実世界に戻った主人公たちは、海の上に浮かぶ人工島"真・東京"を調べることにする。かつて暮らしていた地下シェルターの面影はどこにもなく、オフィス街には高層ビルが立ち並び、街を歩く人々もメシア教の礼服を着ているのだ。手分けしてそれぞれの地域を調べるが、特別にイベントや戦闘が起こるわけではない。ただし、住宅街へ行くと成長したスミレ(主人公が女性の場合はバラキ)と再会する。



⬅海の上に造られた真・東京。整然と立ち並ぶ高層ビルの様子が、非現実のようだ。



➡バラキ(スミレ)との再会。中央管理局に目をつけ……ていると言っているが……。

街の風景は昔と変わらないが……？

魔界から戻ったあとでも、イデアスペースの街並や人々は外見から見る限りでは変わっていない。しかし、"核爆弾"や"地下世界"を知らなかったり、会話の内容が第1章に話していたことに戻っていたりするのだ。まるで記憶がリセットされて、パラレルワールドに迷い込んでしまったよう。このなかで気になるのが、花屋の存在。不思議な種を与えてくれるのだ。

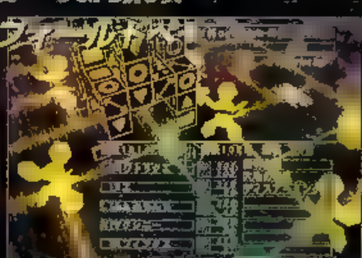


再会したスミレ(バラキ)と池袋の秘密クラブへ潜入

再会したスミレ(バラキ)から、いっしょに池袋の秘密クラブへ潜入してほしいと頼まれる。最初にRTS、それから秘密クラブ内でのイベント、そして支配人室でのタクティカルバトルと、クリアーまでにかなりの戦いが待っている。十分に装備を整えて、仲魔を強化してから挑もう。

ハッキングしてRTSフィールドへ





⬆➡スピード勝負。余計な構築などはせずに、コマンドエリアを目指そう。



⬆彼らは、自分たちの子供・スミレ(バラキ)がすでに死んでいると思っているようだ。



⬅両親の……した姿にショックを受けるバラキ。



➡支配人室には、淫魔……

タクティカル サキュバス(インキュバス)にはアギやザンマで！

主人公が男性の場合はインキュバス、女性の場合はサキュバスと戦う。敵は1体のみで、スミレ(バラキ)も参戦するので……させる。呪殺系を反射し、斬撃系、火炎系、衝撃系、破魔系が有効だ。敵の攻撃ドルミナーやウィルスに注意

LAW⇔CHAOSの変化がストーリーにも影響しはじめる

10年のあいだに何が起こったのか。大洪水の原因は？　人々が10年まえと変わらないのはなぜか？　それらを調べるために、主人公たちは潜水艦"竜宮城"をアジトに捜査をする。一方、幼なじみはガイア教徒に協力していて、主人公にもある計画を持ちかけてくる。







地下世界の記憶を持つガイア教徒。大洪水で海に流されて、一命を取りとめた。公開処刑をテレビで見て、幼なじみに協力を申し出たという。

ガイア教徒・ナルカワ

LAW SIDE　　CHAOS SIDE

情報収集のために池袋へ行くか？

幼なじみからの協力要請を断ると、LAWサイドのストーリーへ分岐する。魔界から戻ってきてから頻繁に耳にする"ライフゴースト"の情報を集めるために、パートナーと池袋へ。ハンズの前で若者たちにたかられ、払わないとバトルに、払うとお金だけ取られる。その騒動のあとに竜宮城へ戻るためにターミナルへ行くと、魔界で出会った青年・ジキと再会。捜査の役に立つかもしれないと、とあるディスクを渡してくれるのだ。



⬆戦闘後に出てくる「若者たちを見逃すか？」という質問でも、属性が変化するぞ。



⬆ガイア教を名乗る人々から得たディスク。教徒たちの情報交換に使われているらしい。

ディスクにハッキング！

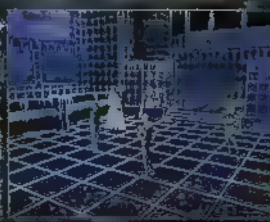
スタート時には、地形シンクロについてのレクチャーがある。地形シンクロとは、たとえば火炎系の悪魔が接触しているエリアで戦闘が発生すると、そのエリアでは火炎系の魔法の威力が上昇するというもの。これをうまく活用すれば、少ないダメージで敵のコマンドエリアを目指せるというわけだ。構造は、原宿イベントの最初のフィールドと同じ。敵の移動速度がかなり早いので、取り囲まれないよう注意。

ガイア教と協力して原宿へ行くか？

幼なじみの計画に協力すると、CHAOSサイドのシナリオへ分岐する。計画とは、原宿の竹下通りにハッキングして爆弾を設置し、ガイア教の存在を世間に示してメシア教にダメージを与えようというもの。ここでは爆弾を仕掛けるRTSと逃げるRTSのふたつが、回復をする間もなく連続発生するため、かなりの苦戦を強いられる。最初のRTSの目的はコマンドエリアの破壊で、つぎのRTSは味方コマンドエリアへ15分以内に帰還することだ。



⬆幼なじみは「爆発すれば火が上がる」と言うが……。



⬅ハッキングで爆弾を設置。あとは逃げるだけ。

2連続のRTS！　覚悟を決めてかかれ!!

最初のRTSは苦労せずにクリアーできる。しかし、2回目のRTSは制限時間15分以内に味方コマンドエリアへ帰還しなければならない。敵の追跡に悩まされるのでタクティカルに切り替えたり、回復をしたりしていては制限時間がなくなるぞ。



⬅自分でパーティーを動かさなくてはいけない。

六本木で情報屋を捜し出すか？

ディスクから得た情報をもとに、六本木で情報屋を捜すことにした主人公とパートナー。情報屋の事務所にハッキングし、ライフゴーストやイデアスペースの陰の役割などについての情報を手に入れるのだ。





⬅パーティーが[illegible]ひとつのAIを[illegible]に。



➡詳しくは語らないようだが、手がかりになった。

魔人・アリスが出現!!



⬆六本木といえば、アリス。ヴェルファーレのライブで10人以上の客に話しかけると、アリスが出現する。"絶対零度"の攻撃は強力。氷結系に強い悪魔をパーティーに入れよう。

アキバアリーナで優勝を狙うか？

アリーナでのバトルは、主人公とナビだけのサドンデスマッチ。控え室ではナビの変更が可能。対戦相手に強い特性を持つ仲魔をメンバーに選ぼう。優勝するとスサノオとの対戦が待っている。





⬅⬇負けても死なないが、再挑戦は不可。

1対1のサドンデス！

1回戦	VSマキシマノ（ナビ イフリート）	イフリートは火炎系攻撃を吸収する。逆に氷結攻撃に弱いので、ブフ系の攻撃を持つナビを連れて行こう。
2回戦	VSヘルナース（ナビ リリム）	呪殺攻撃や物理攻撃に強いリリム。魔法攻撃でヘルナースともども倒してしまおう。
3回戦	VSフェシー アトース（ナビ ナーガラジャ）	強力な電撃魔法、ジオンガを持つナーガ。まずはマカジャマで魔法を封してから、魔法攻撃をしていこう。
4回戦	VSノッチー（ナビ ジャターユ）	ジャターユは、素早い攻撃を仕掛けてくる。打撃、斬撃技に強いが、銃や投具の攻撃には弱い。
5回戦	VSグリーンベア（ナビ ティターン）	ティターンは打撃、技の攻撃を反射するので注意。デスバウンドも所持しているので、〔illegible〕に弱いナビは〔illegible〕

マリアサマの光臨とは何か？

[illegible]





あらゆる戦況を想定し、RTSに勝利せよ!!

序盤で発生するたいていのRTSはオートでクリアーできるが、第5章まで進んでくるとフィールド構造もかなり複雑になり、なかなか勝つことができなくなってくる。ただ敵のコマンドエリアの破壊を目指して突き進むだけでは、苦戦を強いられてしまう。パーティーの編成やAI設定のしかた、エリアの構築までをよく考えていくことが必要になってくるのだ。

	撃退、生産、破壊の3つの行動を平均的に行う
	敵パーティーの撃破を優先的に行う
	生産エリアの構築を優先的に行う
	敵エリアの破壊を優先的に行う
	トラップエリアの構築を優先的に行う
	ノーマルエリアの構築と、敵パーティーの撃破を行う
	スキルの使用を抑えてコマンドエリアの破壊を優先する
	スキルを多用してコマンドエリアの破壊を優先的する
	味方DRIVE内へ移動し、防衛主体の行動を行う
	マニュアルでパーティーの操作を行う

AIの設定で勝敗が分かれる!!

通常なら"電撃"、敵が多い場合にはひとつのパーティーを"防御"にしておく、というように状況に応じた設定を。



➡ちいさなマップでは、電撃と防衛だけで十分。



⬆複数のパーティーを配置して、エリア破壊、エリア構築、防衛と分担するのが最善。そのためにもパーティーを強化しておこう。

フィールドを知ることも勝利への道

どこに昇降エリアがあり、どこにコマンドエリアがあるのか、何階層で構築されているのかを知るのも必要だが、トラップエリアはどんなものがあって、敵の回復エリアには何があるのかも理解しておこう。余裕があれば、敵のエリアを破壊して有利に進めるべし。

仲魔の特性を活かして戦え

仲魔にはRTSで使用可能な"スキル"がある。回復の泉や俊速の社、ノービートラップといったエリアを構築できるスキルのほかに、ルートを消去したり別の階層に移動したり、トラップを発見できるものもあるのだ。

DRIVE容量には注意せよ!

タクティカルでも同様だが、DRIVE容量がオーバーしていると、使用できるコマンドなどに制限が生まれてしまう。DRIVEの容量は装備している宝石やパーティーに入れている仲魔の種類によって変化するので、調整しよう。

タクティカルバトルでは迅速な指示を!

敵味方が入り乱れて戦うタクティカルバトルは、慣れるまで戦況を把握しづらい。指示を出している最中も戦闘が進むので、仲魔の特性を覚えて迅速に的確な判断を下すことが必要になってくるのだ。

AIの設定	
	HPのいちばん低い相手を優先的に攻撃する
	属性と隊列位置を加味して、攻撃対象を決定する
	敵の前衛を優先的に攻撃する
	敵の後衛を優先的に攻撃する

オートとマニュアル指示を使いこなそう

タクティカルでのAI設定は、パーティー全体への指示のほかに、個々の仲魔への行動設定もできる。ザコ戦など、基本的にはAIに指示した行動でバトルに勝つことができるが、ボス戦や初めての敵との戦いでは、マニュアル指示を活用したい。AIの設定で行った攻撃があまり効かなかったり、なかには攻撃を吸収されたり、反射されたりする場合もあるからだ。



➡パーティーを編成したら、AI設定も忘れずに。

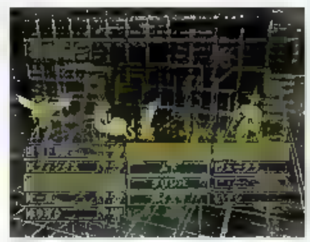
データからは目を離すな!!

戦闘が始まると、画面の左側に表示される英文字のデータ。誰がどんな攻撃をしてきて、どれだけのダメージを受けたのかということが書かれていて、戦闘がどういう状態で進んでいるのかがわかる。これを見ることで、敵がどの攻撃に大ダメージを受けたかがわかり、つぎの仲魔への指示に反映させることができるのだ。



仲魔の長所と短所を知っておこう

ステータスをチェックして、仲魔の特性を理解しておこう。悪魔にはある攻撃に対して耐性が高かったり、逆に弱点として大ダメージを受けてしまう攻撃種類があったりするのだ。火炎系の悪魔が氷結系の攻撃に弱かったり、黒系の悪魔が銃攻撃に弱かったりと、見た目で判断できるものも多い。この特性を活かせば、戦闘が有利になるぞ。



⬆悪霊は破魔系に弱い。仲魔の持っている能力を的確に使えば、戦闘はかなり有利。ムダな犠牲を出さずに勝つことができるぞ。

プレイヤーの強さを決めるDRIVE&バッテリー

デバッカーになったときに支給された"DRIVE"は、宝石の状態で表示される。これはプレイヤーの持つ容量を増幅してくれる役割を持つ。戦闘で得る経験値の蓄積でレベルを上げていくわけではない『NINE』では、DRIVEの装備でレベルが変化する。



DRIVE

ドライブは戦闘やイベントでゲットできるほか、コンビニ117でも購入できる。シナリオが進むと、新しいDRIVEが売られていることもあるぞ。

宝石	効果			
	Lv+6	速さ+4	運+4	+300kd
	Lv+4	速さ+2	運+2	+400kd
	Lv+2	力+1	体力+1	+160kd
	Lv+2	知力+1	魔力+1	+160kd
	Lv+2	速さ+	運+	+200kd

バッテリー

DRIVEの運用にはMAGバッテリーを使用する。バッテリーは装備変更不可で、戦闘やイベントで入手可能。パーティーの召還数や悪魔のストック数に影響を与える。

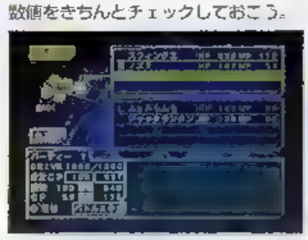


⬆⬇レベルやHP、MP、ステータス、容量に変動が。容量オーバーしないように注意。



DRIVEオーバーは致命的!!

DRIVEを容量ギリギリで組み合わせたり、オーバーさせてしまうと、タクティカルやRTSに大きな影響を与えてしまう。召喚できる仲魔の数が減ってしまったり、戦闘中に使用できるコマンドが制限されてしまうのだ。DRIVE装備時やパーティー編成時に表示される数値をきちんとチェックしておこう。



基本テクニックのおさらいと序盤のクエストを攻略！

紅の海 Crimson Sea



状況にあわせたアクションを心がけ華麗に戦え！





攻撃





回避





戦いの幕開けとなるクエスト7までを攻略!

自由選択

スタートしたらまずはフォーメーションをチェック

ショウといっしょに行動する仲間は、クエストによって参加するキャラクターが決まっている。スタート時のフォーメーションは、仲間の能力などがあまり考慮されていないので、まずは彼らを再配置することから始めよう。



↑仲間は、なるべく"得意ポジション"に配置すること。

QUEST I 依頼の品を入手せよ

SPECIAL条件:ボス撃破にかかった時間

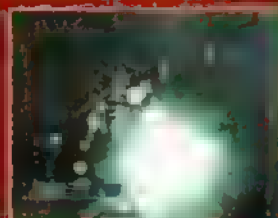
1 初めての戦い



2 ローチ密集地帯

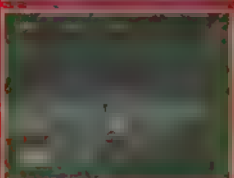


3 建物内部

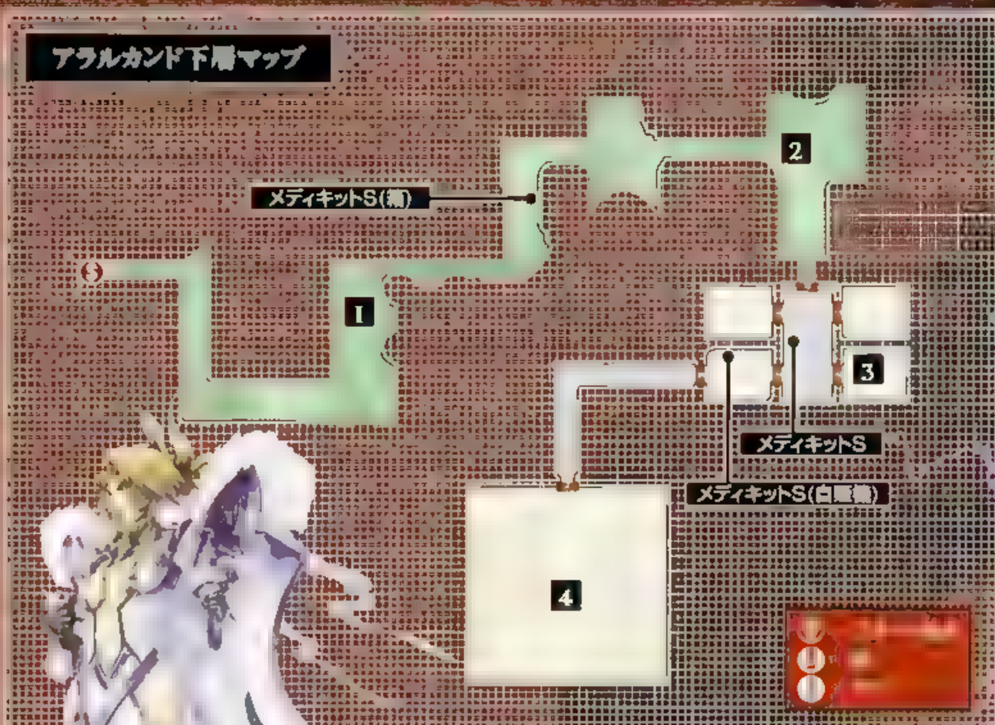


4 スラッジビーストとの戦い









QUEST 2 先行する味方と合流し敵を全滅させろ

SPECIAL条件：生き残ったチームメンバーの数

1



2



3





4



5



6





QUEST 3 プラント内に入った敵をすべて倒せ

リビトゥムプラント

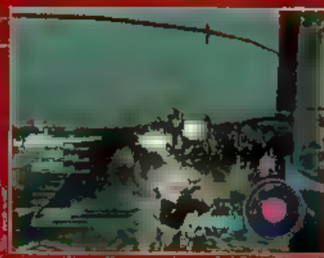
SPECIAL条件：生き残ったチームメンバー数

[illegible]

I 落ちているヴァルカンIを装備して戦え

スタートしたら、やや右の方向に見えるアイテム"ヴァルカンI"を速攻で回収しよう。ヴァルカンIはボタン押しっぱなしで連射できるマシンガンタイプのバレルで、ブレード性能もヴァイパーよりリーチが長い。戦闘中はガン攻撃の合間にブレード攻撃を織り交ぜて、エネルギー切れを回避することが重要だ。





⬅⬆す速い敵が大量に登場するこのクエストにうってつけ。敵が来るまえに入手。



2 敵を倒しシールドを解除

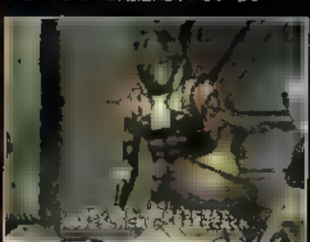
敵の主力は動きのす速いオウルアント。ジグザグに走ってこちらの手前でジャンプしてから体当たりしてくるので、こちらも動き回りながら攻撃するのが鉄則だ。また、ブレード攻撃のときは左右へ向きを変え、より広い範囲の敵を一掃したい。振りを3回で止めるとコンボがつながりやすい。



⬆敵がすぐ近くまで来たらブレード攻撃に切り替えると効果が高い。

クエスト3をクリアーするとIAG本部内での行動が可能に！

クエスト3をクリアーすると、クエストの合間にIAG本部内の施設が利用できるようになる。本部内では武器パーツや回復アイテムの購入のほか、ネオサイオニクスの習得と強化もできる。手持ちのお金をやりくりして上手にショウを強化させていこう。また、お金を稼げるトレーニングマシンも用意されている。



⬆考古学者・ダブラシークのもとで、ショウはネオサイオニクスを習得する。

ショップロボからクロスアームスのパーツを購入しよう

ここからは、ショップロボから購入したパーツで、いよいよクロスアームスの本格的なカスタマイズが可能になる。ウェポンはただ強化するのではなく、目的に応じて3つのパーツをそれぞれ組み変えることになるので、効果的なパーツの組み合わせを知っておけばお金をむだづかいせずにすむだろう。ここではパーツごとの使い道についてレクチャーしていこう。



⬅バレルの能力を活かせる組み合わせを探そう。

バレル 多くの種類をそろえ使い分けよう

ガン攻撃の弾種を決めるパーツなので、タイプの違うパーツをいくつか持ち歩いて状況に応じて装備を替えるとプレイに幅がでてくる。威力の高い単発タイプをひとつと、電撃で敵を足止めできるワイヴァーンを買っておくとあとあと便利だ。

エフェクター バレルのタイプに合わせて選択

エフェクターには特定のバレルをとくに強化するものがあるため、手持ちのバレルにあったものを購入しておけばオーケーだ。また、弾に炸裂効果を持たせるエフェクターは、実体弾を発射するバレルと組み合わせて使うといいだろう。

ジェネレーター ブレードを使わないなら性能を重視

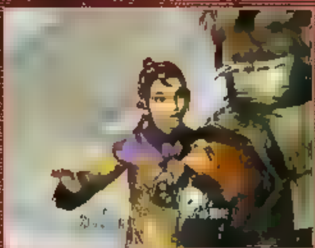
ジェネレーターは、ガンのエネルギー量とチャージ時間に関係するため、ガン攻撃をメインで戦うなら少しでもいい性能のものを装備させたい。また、ブレードを多用するプレイヤーは、吸収や追加攻撃など4撃目に発動する特殊効果を狙って装備を変えてみるのもありだ。

QUEST 4 修理が完了するまでシャトルを守れ

天シャトルポート

SPECIAL条件：シャトルが受けたダメージ

シャトルの修理が終わるまで、ヤンチンとシャトルを敵から守るのが目的。シャトルの耐久力が0になるとクエスト失敗になるのはもちろん、ダメージを受けるだけでも修理が長引くので損傷を限りなく少なくすることが大切だ。シャトルと敵のあいだから絶対に離れないようにすることと、敵の出現元となるファントムゲートの出現位置を把握することがクリアーのための絶対条件。箱の中のアイテムは余裕があるなら取ろう。



↑ヤンチンがシャトルの修理に専念できるよう、敵の攻撃を阻止し続けるのだ。

1 つぎつぎと転送される敵からシャトルとヤンチンを守り抜け

出現する敵は、ボート上に転送されるキラーラセルタ＆ゲンローチのコンビと、空中に浮かぶファントムゲートから飛来するスケイルビーのふたつに大きく分けられる。敵がシャトルへ近づくまえに倒すには、シャトルのそばからあまり動かずシフト移動で視点を固定しての射撃や、その場で左右に弾をばら撒いて敵を一掃するのが効果的だ。



キラーラセルタ＆ゲンローチはガンとブレード攻撃で撃退

キラーラセルタとゲンローチは、とくにシャトルを狙っているのではなく近くの相手に攻撃を仕掛けるので、シャトルの前からなるべく動かずに攻撃すればオーケー。動きがすばやいので、ヴァルカンなど連射の利く武器を使用したい。



↑箱は射撃や移動の邪魔になるため、早めにフリー射撃で壊しておこう。

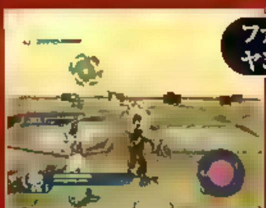


大量発生するスケイルビーはガンとネオサイオニクスで

スケイルビーは、ファントムゲート左右からほぼ二手に分かれて飛来してくる。侵入方向を見極めて正面からヴァルカンで攻撃すればほとんど落とすことが可能だ。エネルギーが残り少なくなったらブラストスフィアで倒せばいい。

2 ビームを撃たれるまえに敵を退けろ

このクエストのボス的存在であるファントムゲートは無敵。倒すことはできない。ただし、シャトルに対してビーム攻撃を行うべく接近してくることがあり、そのとき画面上に表示されるゲージをすばやく攻撃して0にしないと、シャトルが大ダメージを受けてしまう。



ファントムゲートはヤンチンにあわせて行動

敵を呼び出してシャトルを攻撃するファントムゲートは、ヤンチンにあわせて場所を変えるので姿を消したらすぐにあとを追おう。



空が暗くなったらビーム攻撃を阻止せよ

ファントムゲートがビーム攻撃に入るときは必ず空が暗くなる。相手の接近を確認したら、とにかく一刻も早く撃退すること。



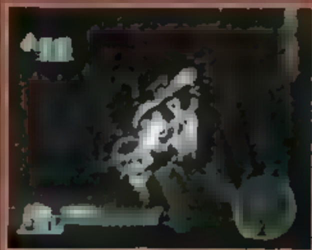
クエスト選択のオススメは？

4つのクエスト選択で最初に選ぶといいのは、クエスト5。ここにはショップで買えるジェネレーターよりも強力なものが手に入るので、さきに入手しておくと、あとのクエストが楽になるのだ。



↑ブレードの4撃目に特殊効果があるうえ、性能も高い。

QUEST 5 センブリーチェの波動を回収せよ



1

2

3

4 坂を登り上部へ移動

5

6

7

8 アイテムで扉を開ける

9

10



QUEST 6 アジタートの波動を回収せよ

SPECIAL条件：回収した波動の数

1 …の波動を回収



2 ガラスの分岐点1



3 プレス機のある通路



4 …の通路



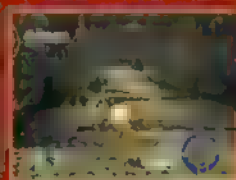
5 ガラスの分岐点2



6 高速コンベア



7 敵を倒し波動を入手

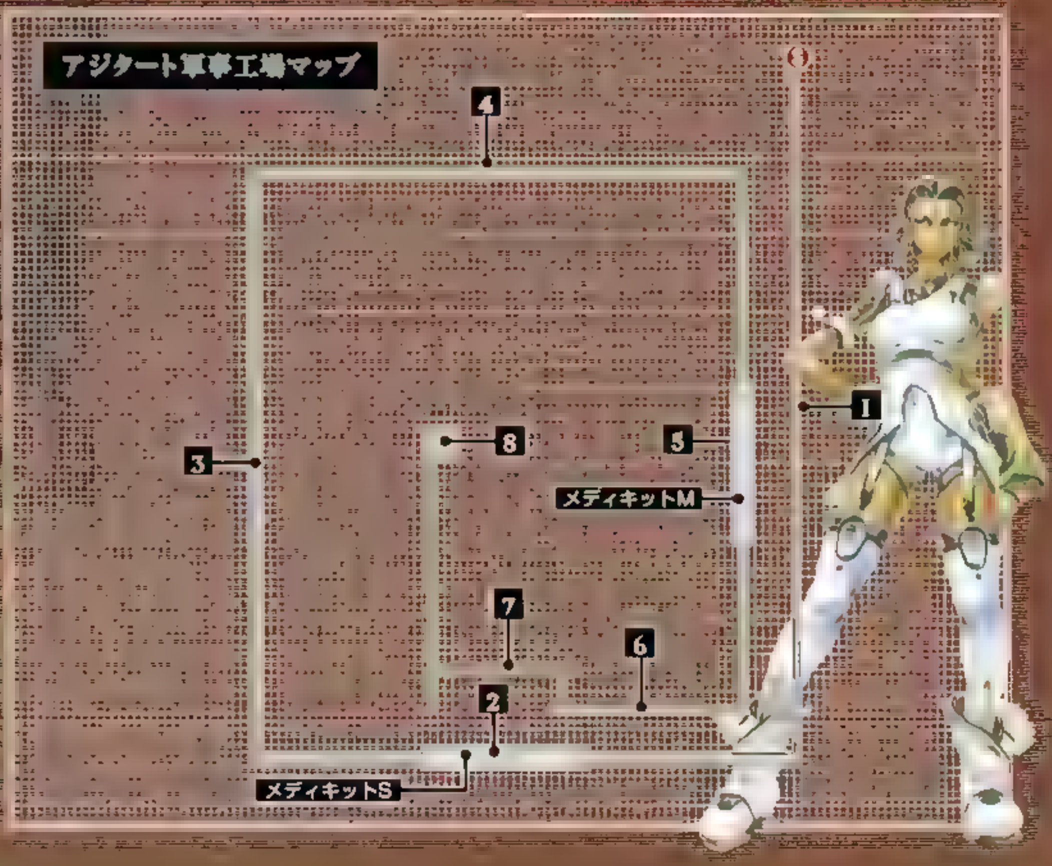


8 …の戦い









QUEST 7 大統領を安全な場所まで護衛せよ

SPECIAL条件：大統領の残り体力



1 自動開閉する扉

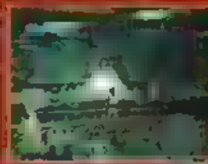


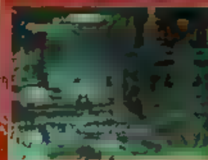


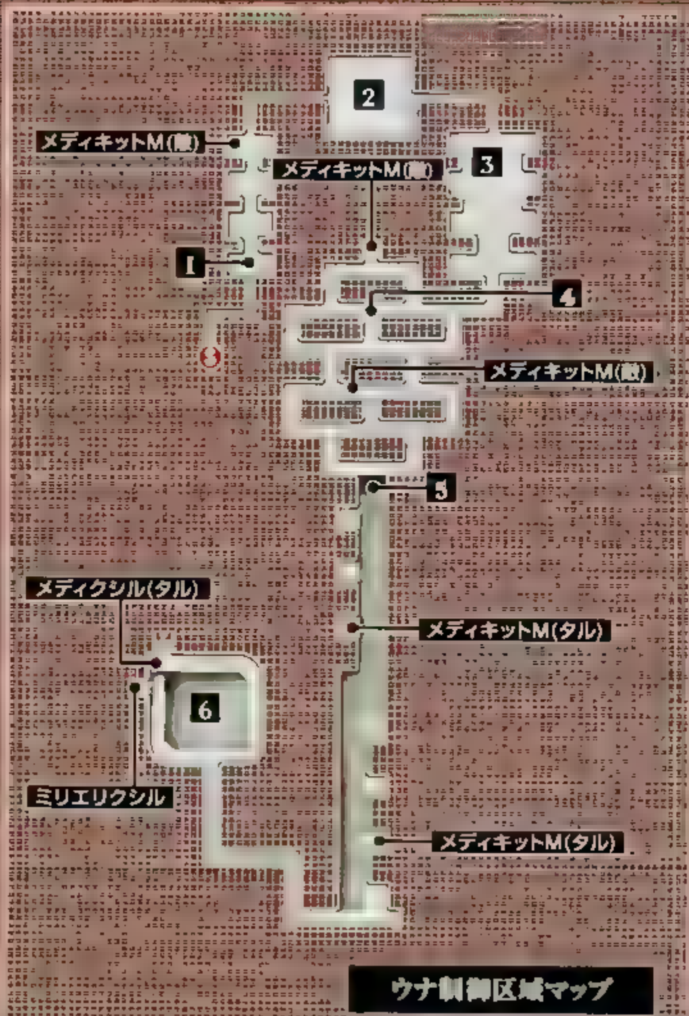
2 …の出現する部屋



3 …







4 狙撃手の銃口から大統領をそれ…





5 移動する床で大統領を運ぶ





6 大統領を押して坂を登る

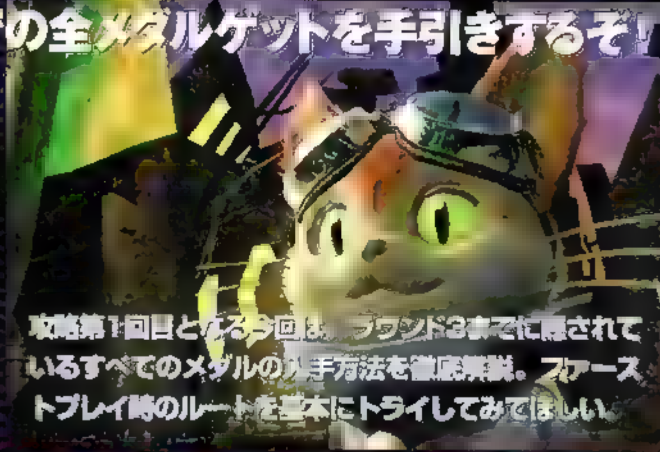


エックス攻略 No.05 Blinx The Time Sweeper

BLINX THE TIME SWEEPER ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

タイトル	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー		
発売元	マイクロソフト	〒	3D7クション
発売日	発売中(12月12日)	価格	6800円(税別)
開発	アートゥーン	制作者	プロデューサー:[illegible] ディレクター:[illegible]
セーブ	20ブロック		

ラウンド3までの全メダルゲットを手引きするぞ!



攻略第1回目となる今回は、ラウンド3までに隠されているすべてのメダルの入手方法を徹底解説。ファーストプレイ時のルートを基本にトライしてみてほしい。

"時間操作を自由に使える"という条件下での完全攻略!

ラウンド1 タイムスクエア

最初のラウンドらしく、練習ステージのような構成のタイムスクエア。敵は単体で登場するケースが多く、ギミックも単純なものばかりだ。数カ所だけ、最初のうちはわかりにくい場所――時間操作を使ったギミックやレベルの高い掃除機を必要とするポイントも登場するが、これらもまた、あとあとのステージで度々登場することになる基本パターンばかりだ。



↑最初の敵はトキタマ。近づきすぎるとダメージを受けるので、間合いをつかもう。

↓転がってくるタルは当たっ[illegible]ージ。でも、ジョットは弾かれてしまう。



ステージ1 基本が凝縮された練習ステージ



❶巻戻しで大石像をもとに戻す(メダル入手) ❷タムタムスイッチ1を押す(❸が開く) ❸タムタムドア1 ❹タムタムスイッチ2を押す(❺が開く) ❺タムタムドア2 ❻ガラクタを使ってジャンプ(メダル入手) ❼16t

開始早々、大石像が崩れ始めて「おや!?」と思った人も多いはず。これは複数の時間操作が有効な、基本的なギミックだ。途中、道をふさいでいる16tのおもりが登場するが、最初はどうしようもないので先に進もう。

→❶の大石像で巻戻しを使うと、頭上のメダル[illegible]足下のメダルの[illegible]に取れる。





ヒミツのメダル

巻戻しが必要。石像に乗る場所さえ間違えなければ、簡単に入手できる。左の屋根にはお金も落ちている。

巻戻し発動中に、石像の下にあるメダルもゲット。石像が崩れるまえなら、ほかの時間操作でも可能だ。

16tの奥にあるメダル。レベル3の掃除機を使うことで道が開けるのだが、じつはゴール側からも取れてしまう。

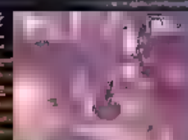
ステージ2 スイッチは押す順番が大切!



❶タムタムスイッチを押す(❸が開く) メダル入手 ❷巻戻しで石像をもとに戻す(メダル入手) ❸タムタムドア1 ❹宝箱を開ける(メダル入手) ❺タムタムスイッチ2を押す(❻が開く) ❻タムタムドア2 ❼タル

敵が同時に複数登場する最初のステージ。いざという場面でガラクタ切れを起こさないように注意しよう。開かないドアがふたつある広場では、まわりを見渡してルートを見つけ、順番にスイッチを押していこう。

→❸で巻戻しを使うと、タルに[illegible]





↑以降のステージでもスイッチを押す[illegible]要となるドアが[illegible]

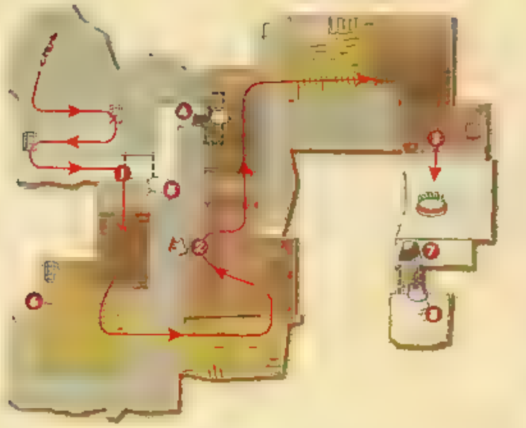
ヒミツのメダル

❶のスイッチの脇にあるので、ファーストプレイでも必ずゲット可能。それだけに、最初に取り忘れてしまうと気づきにくいかも。

石像の上方に浮いているメダル。巻戻しで石像を復元し、それを足場にして入手。石像の側のバイオレットクロスを集めて利用しよう。

❼を過ぎて突き当たりをジャンプした❹の場所。その宝箱の中に隠されている。視点的に気づきにくい場所なだけで、入手自体は簡単。

ステージ3 屋根から落ちないように進んでいこう

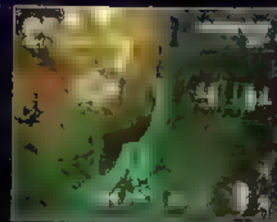


❶かけ板を渡る ❷屋根の上に登る（メダル入手） ❸爆弾タルを避けてゴールへ
❹16t（1） ❺バネ ❻階段 ❼16t（2） ❽FFバネ

屋根から屋根へ飛び移る感覚で進んでいくステージ。ここでの注意点は、とにかく最後まで屋根から落ちないこと。落ちてしまうと、階段かバネを使って屋根の上へルート復帰し、また途中からやり直すことになるのだ。地面には、これといったクリスタルなどもないので、降りる意味もないぞ。また、通常のプレイでは気づきにくい場所にメダルやクリスタルが置かれているので注意。屋根の上のほうを見上げたり、その反対に高所から見渡すなどして、ステージの隅々まで確認していこう。



←少し気づきにくい場所にメダルなどが置かれているぞ。



←爆弾タルは正面から触れると爆発してミスに。危険！

ヒミツのメダル

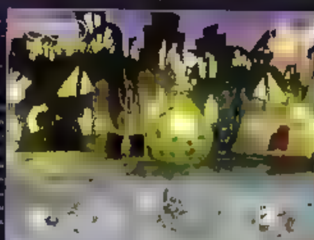
屋根の上の置いてあるだけなので入手は簡単。ただ、●の場所まで上らないと気づきにくい。ファーストプレイで取れる唯一のメダル。

レベル3の掃除機を持っていると16tをどかして取れるようになる。ちなみに隠し部屋の中ではイエロースターも3つゲットできる。

入手にはレベル3の掃除機と早送りの時間操作が必要。隠し部屋の中に置いてあるバネの上で早送りを使うと大ジャンプしてメダルへ！

動きのクセを見切って積極的に攻めよう！

ヤギタマ戦で覚えておきたい敵の行動パターンはふたつ。ひとつは、ランダムに飛び跳ねながら移動するため、あまり近づきすぎずに適度に距離を置きながら戦うということ。もうひとつは、手に持っている杖を振りかぶったら、その直後に2種類のガラクタ投げ攻撃を仕掛けてくるということだ。その、杖を振りかぶった状態のときを狙ってショットを当てていこう。ムリをしてヤギタマの移動中にダメージを与えようとすると、攻撃動作の途中に接近され、潰されてしまうこともあるので注意。



⬆ヤギタマはガラクタ攻撃の直前に持っている杖をふりかぶる。このスキを逃さずに持っているガラクタをぶつけていこう。

⬇ダメージを与えると、一定時間のびてしまう。このあいだは追加の攻撃ができないので、ガラクタやクリスタル集めに専念しよう。





⬅いちばん多いのは、3つのガラクタを同時に投げつけてくる攻撃。



[illegible]てくる。落下[illegible]くにいるだけで当[illegible]うそをつく。



ダストホッパーがタイムクリスタルの力で巨大化し、乗っていたボールと一体化したような姿に。動きが読めれば強くはない。

セカンドプレイのチェックポイント

初期装備でラウンド1をマップのルートどおりに進むと、全部で9つあるメダルのうち、7つまで揃っている状態のハズ。残りはステージ3にある16tに阻まれたふたつのメダルのみで、これはレベル3の掃除機を入手するまで取れない。ステージが進み、装備が揃うまで辛抱といったところだ。ちなみに、ラウンド1でお金を貯めたいときは、ステージ2がオススメ。ふたつのタムタムドアが並ぶ広場に落ちているお金を拾い集めよう。

レベル3の掃除機はメダル集めの必需品！



⬆道をふさいでいる16tが吸い込めるようになると、ほとんどのメダルが入手可能になる。後半ラウンドのショップで購入しておこう。

⬇ステージ3の銀メダルを取るには、早送りでFFバネを動かす必要ある。特定の時間操作を必要とする場所では、準備を忘れずに。



おや？ このマークはあの時間操作を……

ベテランタイムスイーパーメモ

ガラクタは、その重さによって3段階のレベルに分類される。また、時間掃除機はショップで買い換えることで3段階までレベルアップできる。つまりガラクタは、持っている掃除機のレベル以下のモノだけ吸い込めるというわけなのだ。



⬅16tは唯一のレベル3のガラクタなのだ。

タムタムスイッチ　バネ　FFバネ　はしご　大石像　石像　タル　爆弾タル　宝箱　16t

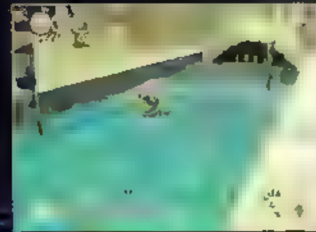
ラウンド2　スプラッシュドライブ

水の都ヴェニスを思わせるような美しいステージ、スプラッシュドライブ。敵ではレベル2のトキタマや、爆弾が有効なケローパなどが新登場する。なお、ほとんどの敵には強さのバリエーション（＝レベル）があり、レベルごとに色やHP（倒すまでに与えるダメージ数）が異なる。ただ、レベルが上がっても基本的な倒しかたは変わらないので、ガラクタ切れにさえ注意すれば難しい敵ではないハズだ。また、マップの各所には水路があり、時間操作で流れを操作できることも覚えておこう。

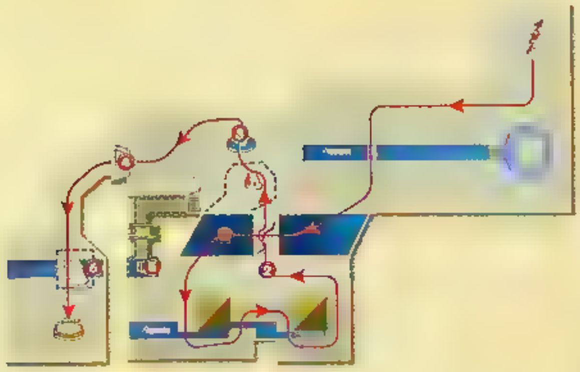


↑レベル2のトキタマ。レベル1のトキタマとは色が違うことに注目。ガラクタを多く消費するが、倒したときに現れるクリスタルはレベル1のそれよりひとつ多いのだ。

↓どれも同じように見える水路だが、場所によって深さも流れも違う。足が届けば何とか歩いて移動できるが、深い場合はブリンクスが溺れるように泳ぐぞ。



ステージ1　ケローパとレベル2のトキタマ登場



❶行き止まりを右に進む（メダル入手）　❷巻戻しで崩れ橋をもとに戻す　❸タムタムスイッチを押す（❹が開く）　❹タムタムドア　❺水くみ場（1）　❻水くみ場（2）

❶の先では、ケローパが初登場。こいつは、正面からガラクタを撃っても全部飲み込んで巨大化してしまう。ただ、巨大化すると動きが鈍るので、そのスキに横や後ろからガラクタを2発当てれば倒すことができる。また、近くに落ちている爆弾を飲み込ませれば一撃で倒せるぞ。ステージ中盤の❷の場所では、橋が崩れて行き止まりとなっている。巻戻しで橋を修復してから渡ろう。橋の手前にはバイオレットクロスが並んで落ちているので、巻戻しを持たずに行っても、問題なく調達できるハズだ。



↑ケローパにはガラクタより爆弾を使うと効果がいい。

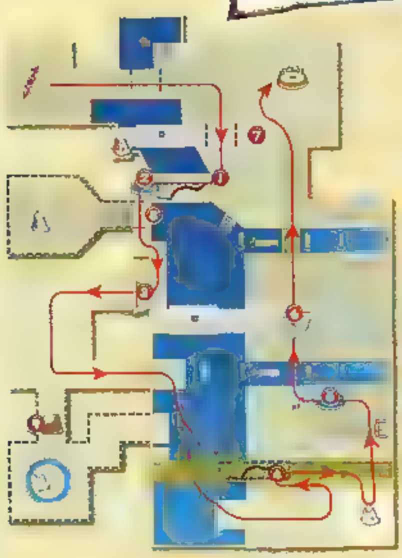


崩れた橋は巻戻しで修復して渡ろう。基本中の基本だ。

ヒミツのメダル

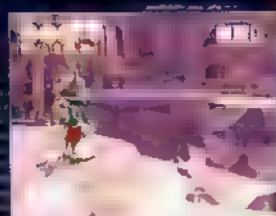
- ❶を右に曲がると地下道があり、その奥に置かれている。初期装備でも取れる、このステージ唯一のメダル。
- 水を吸い取れる掃除機"フリーズ"がないと入り口が開かない。一時停止が必要なトラップも仕掛けられている。
- ゴール前にある水たまりの下から行ける隠し部屋にある。こちらもフリーズ掃除機が必要。メダルは宝箱の中に。

ステージ2　水道橋の先は絶好の回復ポイント！

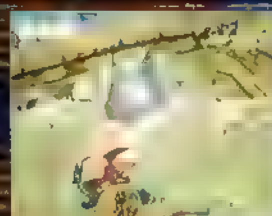


❶巻戻しで崩れ橋をもとに戻す　❷タムタムスイッチ1を押す（❸が開く）　❸タムタムドア1　❹巻戻しで水道橋をもとに戻す（メダル入手）　❺タムタムスイッチ2を押す（❻が開く）　❻タムタムドア2　❼水門を渡る（メダル入手）　❽ガラクタ　❾16t

真ん中を流れている水路を回り込むように進んでいく構成のステージ。❶の手前にはトゲタマが待ちかまえていて、こちらが視点を向けるまえに攻撃してきたりするので用心が必要。ステージ中盤にある崩れた水道橋では、巻戻しの時間操作を使ってもとに戻し、すばやく端まで渡って銀メダルを入手しておこう。ちなみに、このメダルの周囲にはレッドハートが4つ置いてある。所持しているクリスタルを事前に調整しておけば、一度にリトライハートをふたつ増やすことができるぞ。



↑再び崩れる橋…スローや一時停止も有効

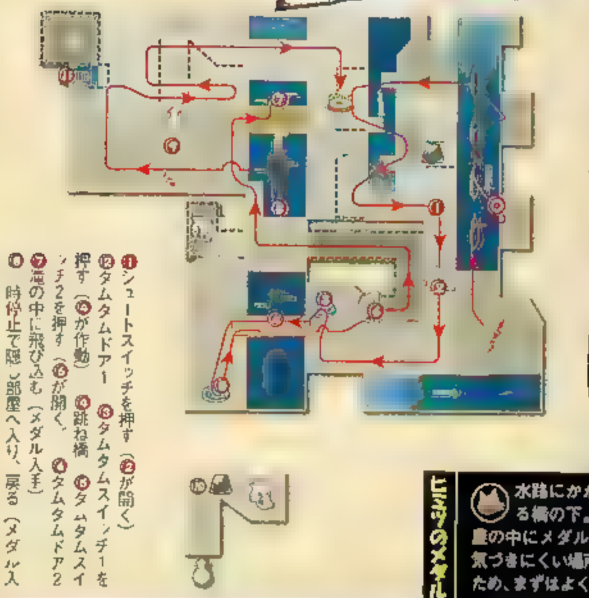


↑このすぐ下にもレッドハートが2個。絶好の回復場所だ

ヒミツのメダル

- 水路の途中、大きなガラクタが入り口をふさいでいる小部屋の中。入手するには、レベル2以上の掃除機が必要。
- 16tが入り口をふさいでいる小部屋の中にメダルが。バイオレットクロスとお金もいっしょに置かれている。
- 水道橋を復元すると行けるようになる高所。レッドハートも4つ取れるので、リトライの回復場所にも有効。
- ゴール直前から水門を渡って入手可能。ただ、間違って足を踏み外すとスタート地点に戻ってしまう。慎重に！

ステージ3



❶シュートスイッチを押す（❷が開く）　❷タムタムドア1　❸タムタムスイッチ1を押す（❹が作動）　❹跳ね橋　❺タムタムスイッチ2を押す（❻が開く）　❻タムタムドア2　❼滝の中に飛び込む（メダル入手）　❽時停止で隠し部屋へ入り、戻る（メダル入手）　❾タムタム団登場　❿16t　⓫水汲み場

水路の流れを時間操作で調節！

ブリンクスのジャマをするタムタム団が初登場。爆弾をばらまいたり、体当たりで攻撃してくるので、中距離からガラクタを当てていこう。ちなみに、彼らはタイムモンスターではないので倒さなくてもゴールは可能だが、ダメージを与えるたびにクリスタルを落とす。できるだけ逃さずに撃退したいところだ。❼では滝に飛び込んでメダルをゲット。❽でメダルを取ったあとは、時間操作を節約するために、通常ルートで戻っても問題はない。残りタイムとの兼ね合いで時間操作を使うか考えよう。



⬆最初のドアはシュートスイッチにガラクタを当てて開ける。



⬅タムタム団は決まっている場所に現れる。

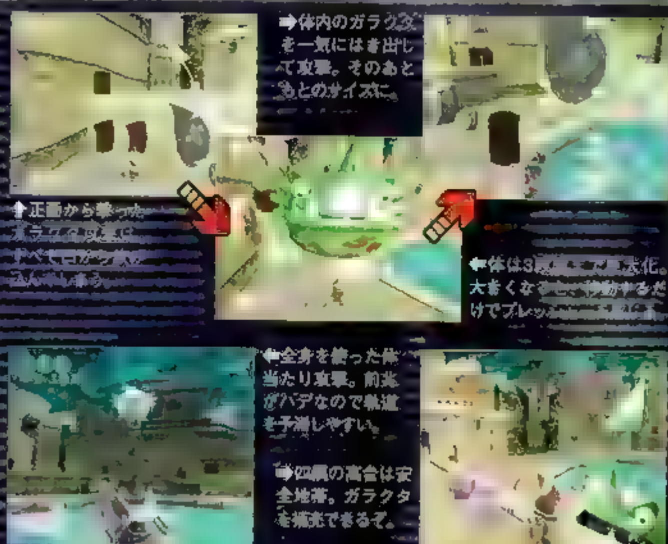
ヒミツのメダル

- 水路にかかっている橋の下。隠し部屋の中にメダルがある。気づきにくい場所にあるため、まずはよく捜そう。
- 滝の目の前のある橋の下にメダルがある。滝の上流から水路の真ん中に飛び込むなどしてゲットしよう。
- 16tのおもりで入り口がふさがれた小部屋の中。宝箱にメダルが入っている。レベル3の掃除機が必要だ。
- タムタム団が登場する広場の水汲み場。その下の隠し部屋の中にあり。こちらはフリーズ掃除機が必要になる。

BOSS

攻撃は必ず回り込んでから！

ケローゴンは、後方か両脇からのダメージしか受け付けない。正面からガラクタを撃っても、ケローパ同様に飲み込んで巨大化していくだけ。しかも、吸い込んだガラクタを一気に吐き出してくることもあるので巨大化時には警戒が必要だぞ。ケローゴンはステージの外周を移動するため、自分は中心にある池の中を動きながら戦うようにするといい。攻撃のチャンスは、ケローゴンが勢いよく体当たりをしてきた直後。敵がブリンクスの頭上を越えるのを確認したら、振り向きざまに背後に1発！



➡体内のガラクタを一気にはき出して攻撃。そのあともとのサイズに。

⬆正面から撃った…

⬅体は3段階まで巨大化。大きくなっても移動するだけでブレッ…

⬅全身を使った体当たり攻撃。前兆がハデなので軌道を予測しやすい。

➡四隅の高台は安全地帯。ガラクタを補充できるぞ。



ケローゴン HP3

ケローパがタイムクリスタルの影響を受けて巨大化した姿。体内にため込んだガラクタをはき出したり、突進してきたり、積極的に攻めてくる。

ラウンド2のクリアのためのワンポイント

最初のプレイで取れるメダルは全11個中5個。ラウンド2だけの特徴として、フリーズ掃除機（TS-2000"0"シリーズ）を使わないと取れない場所が3カ所もある。フリーズ掃除機はラウンド6のショップで初めて購入可能になるため、買って戻ってくる必要があるぞ。さらにステージ3では、フリーズ掃除機とレベル3の掃除機、最低2回は掃除機を持ち替えてこなければすべてのメダルが取れない。ムダな買い換えのないように。

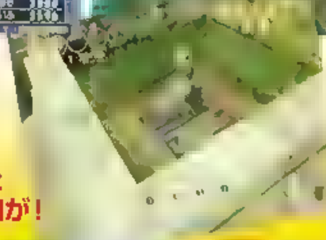


⬆フリーズ掃除機はラウンド6のショップで売っている。特殊効果もついているぞ。



⬅ステージ2の青メダルは、レベル2の掃除機でも入手可能。購入後に取りに来よう。

水を吸い取ると隠し通路の入口が！



⬅水汲み場の水はフリーズ掃除機で吸い取り可能。地下の隠し部屋への入り口が開くぞ。

ベテランタイムスイーパーメモ

獲得した時間操作を所持できる数には限りがある。上限を越えた分は、古くに獲得した時間操作から順に入れ替えられてしまうので注意しよう。最初は合計3つまで、ショップでタイムボウルを買うたびにひとつずつ増えていくぞ。

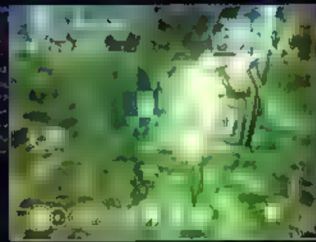


⬅最終的には合計10個まで持てるようになる。



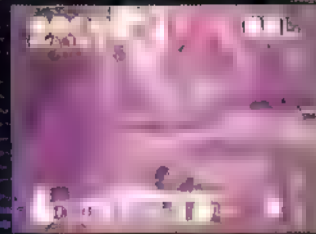
ラウンド3 クォーツモール

天井から砂が落ちてくる鍾乳洞が舞台。このラウンドから、そのフロアにいるモンスターをすべて倒さないとドアが開かない"モンスタールーム"が登場する。ガラクタのストックが少ない状態でモンスタールームへ入ってしまうと苦戦は必至なので、ガラクタはつねに最大まで補充しておくように注意しよう。また、このラウンドでは、至る場所で流砂の足場が行く手を阻んでいる。中でも急流地帯は、時間操作なしでは移動することすら困難。前に進もうとしても押し戻されてしまうぞ。



↑モンスタールームの出口となるドアには"M"のマークがついているため、すぐにわかるハズ。一度入ってしまったら、周囲の敵を全滅させないかぎり先には進めない。

↓ラウンド3では、流砂の上で時間操作を使い、メダルを集めていく場面が多い。そのため、巻戻しや一時停止などの時間操作を多めにストックしておくと役立つぞ。



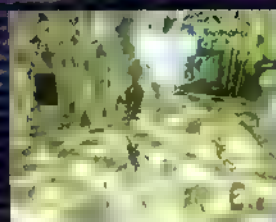
ステージ1



❶モンスタールーム　❷タムタムスイッチを押す（❸が開く）　❸タムタムドア
❹巻戻しで流砂を逆流させる（メダル入手）　❺巻戻しで滝の上に移動する（メダル入手）
❻16t

流砂を利用してメダルを入手！

ステージ開始早々、モンスタールームでの戦闘が待っている。スタートゲート付近でガラクタを満タンにし、準備を整えてから進んでいこう。またこのステージから、地中を移動して足下から攻撃してくる敵、モールゴンが登場する。地中を移動中は地面に土煙が確認できるため、その上で立ち止まらないように注意しながら、うまく誘導していこう。❹のキューブ上で巻戻しを使い、下の流砂に飛び込むと、地下に隠されたメダルを入手できる。入手後は砂の流れに任せて、もといた場所まで戻ろう。





ヒミツのメダル

- 16tを吸い込むと出現するメダル。16tをどかさない限りメダルの存在が外からわからないように隠されている。
- 地下を流れる流砂の上にあるメダル。滝の中へ飛び込んで流砂の流れにうまく乗れば、入手することができる。
- ●の前で巻戻しを使い、逆流する丸太に乗ってメダルの場所まで飛び移ろう。位置的には、ゴールゲートの横。

ステージ2

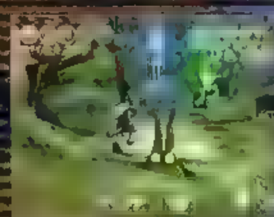


❶モンスタールーム　❷タムタムスイッチを押す（❸が開く）　❸タムタムドア
❹ガラクタを吸い込む（メダル入手）　❺ガラクタ　❻16t

バネや時間操作で流砂を回避！

ステージ開始直後、流砂に流された先はモンスタールーム。ここは比較的スペースが広く、敵も動きの遅いオクトバルーンだけのため、1体ずつ倒していけば難しくはない。続くふたつの浮きキューブでは、対岸へ渡るまえに、必ず前方を確認してから飛び移ろう。暗くて見えにくいが、タムタム団が穴から顔を出していることが多いため、うっかりダメージを受けやすいぞ。❸以降は、中央の流砂につかまるとステージの序盤まで押し戻されてしまう。惜しみなく時間操作を使って回避していこう。





ヒミツのメダル

- レベル2以上の掃除機があれば入手可能。スタート直後の流砂から着く部屋の、ガラクタの下に隠れている。
- ●の16tの先にあるため、レベル3の掃除機が必要。一時停止を使って足場を固定してから16tを排除しよう。
- ●の何気なく置かれているガラクタの下に隠れている。ブリンクスが積んでいるモノは吸い込めないので注意。



❶最下層の流砂で巻戻しを使用（メダル入手） ❷空中バネで流砂を通過（メダル入手） ❸最上段の流砂で巻戻しを使用（メダル入手） ❹モンスタールーム ❺録画・再生でプッシングスイッチ1とプッシングスイッチ2を同時に押す（❻が開く） ❻タムタムドアツー

ワンミスで最初からやり直し！

最下層を流れる流砂に落ちないよう、上へ上へと進んでいくステージ。うっかり足を滑らせて流砂に流されると、再びスタートゲート付近からやり直し、という難度の高い構成だ。流砂の坂が連なっているエリアは、坂を飛び移りながら縦断してもいいが、❷のメダルを取るためには空中バネを使って渡る必要あり。❻のタムタムドアツー（通称・二重ドア）は、録画・再生の時間操作が突破のカギ。録画中はドアから遠いスイッチを押し続け、再生中にもうひとつのスイッチを押すとドアが開くぞ。


●で巻戻しを使うと、流砂に乗ってメダルまで行ける。


二重ドアは録画を使って2個のスイッチを同時に押そう。

ヒミツのメダル

空中バネを最後まで渡りきるとゲット。1コ1コ空中で方向を定めてから、つぎのバネに飛び移っていこう。	●の流砂で巻戻しを使うと行ける隠し部屋にメダルがある。横の宝箱からはレッドハートを4つ入手可能だ。	ステージの最下層を流れている流砂の、もっとも上流に近い場所に置かれている。巻戻しがないと入手は困難。

BOSS

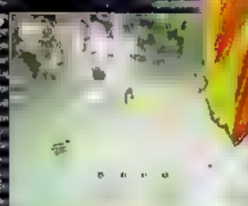
出現場所を誘導してスピード退治！

モーラーは流砂の中を移動し、ブリンクスが立っている真下から不意に頭を出してかみついてくる。そこで、この性質を逆手に取り、点在する岩の上に乗ってモーラーを誘い出しながら戦っていこう。しばらく同じ岩の上に乗っていると、モーラーが足下から攻撃してくる。このとき、岩がジャマをして姿を現すまでに少し間が空くので、そのスキにす速く岩から飛び降り、頭を出したところを狙い撃ちするのだ。流砂の下から攻撃されると必ずダメージを受けるので、待機時はくれぐれも岩の上で。


⬆まずは、モーラーが姿を現すまでじっくりと待ちかまえることが重要。[illegible]


⬇頭を出した瞬間に岩から飛び降りよう。着地と同時にすかさずガラクタを撃てば、モーラーにダメージを与えられるハズだ。


⬅流砂の上では、避けることすらできずに攻撃を受けてしまうので注意。


⬅大きめのタルの上は安全地帯。ただ、こちらから攻撃することも不可。



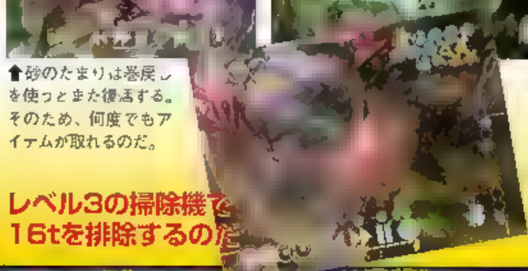
ゴールゴンの進化系。見た目の巨大化に反し、動きはさらに複雑になっている。ただ、攻撃時の特徴やスキはゴールゴンと同様。

セカンドプレイのチェックポイント

ラウンド3の初回プレイ時に取れるメダルの数は、全9個中6個となかなか。ただし、かなり高度なアクションが要求されるものも多いぞ。残りのメダルは、レベル3の掃除機を購入してから再び来れば、比較的ラクに揃えられるハズだ。なお、ラウンド3のあちこちにある、天井から降り注いでいる砂の"たまり"は、アラジン掃除機で吸い取りが可能。砂を吸い取ると、クリスタルやお金、爆弾などがランダムで登場するぞ。


⬆砂のたまりは巻戻しを使うとまた復活する。そのため、何度でもアイテムが取れるのだ。


➡ステージ2の最初の流砂で流れ着く場所には、そのすぐ脇にメダルが隠されている。



⬅ステージ2の空中バネの横にある16tをどかすと、メダルのある小部屋が出現するぞ。

ベテランタイムスイーパーメモ

リトライハートや時間操作のストックを集めたいときは、自分の得意なステージを何回もやり直して補給しよう。そのときも、モンスターをすべて倒して最後にゴールしないと、それまでに入手したアイテムは持ち越せないので注意！


⬅ゴールする時間も計算に入れて補給しよう。



激化する戦い、つぎつぎと明かされる真実。衝撃の展開を見せるChapter9までを攻略！

Dead to Rights®

本格的な戦闘に突入し難易度も急上昇する中盤戦。チャプターが進むたびに手ごわくなる対ボス戦と、ストーリー進行上で重要となる要注意ポイントを一気に攻略!! すべての謎を解き明かしつつ悪の根源である人物を追い詰めろ!

敵の攻撃が激しくなる中盤戦を切り抜けるには……!?

敵の攻撃も[illegible]難易度が急上昇する本作の中盤戦。[illegible]には、[illegible]した基本操作に[illegible]、いくつかのテクニックを駆使する必要がある。[illegible]のための必須テクニックを[illegible]していこう。下記のテクニックを[illegible]とも使えるように頭の中に叩き込めば、[illegible]から脱出する手段を必ず見出せるはずだ。



必須テクニック 1 シャドウを使ってピンチを脱する!!

[illegible]ボス戦で利用できない欠点はあるが[illegible]が使える状況なら[illegible]



⇒シャドウなら簡単に[illegible]せてしまう。





必須テクニック 2 的確なマニュアルシュートで敵を倒せ!!

[illegible]戦では使[illegible]ないが[illegible]がスナイパーなら多用することになる。L96Aなら離れた敵を狙撃可能で、なおかつ頭を撃ち抜けば一撃で敵を倒せる。[illegible]際は[illegible]になるので、[illegible]には要注意！



[illegible]6の[illegible]のみ、チャプ[illegible]マニュアルシュ[illegible]



[illegible]は、残り体力に[illegible]く敵を倒せる。対スナイパー戦では自分も狙われてる点に注意すること。



必須テクニック 3 武器を使いわける!

[illegible]ザコとの戦闘でも武器選[illegible]に行うべき。アーマー装備の敵には[illegible]なく強力な武器を、未装備の敵にはそれ以外の武器で対処し、効率のよい戦闘を心がけよう。



[illegible]上の[illegible]したら右[illegible]

Chapter 4 ブラック・オーキッド イブと協力しながらチョウを叩け!





CHECK POINT 女ボス3人組を確実に倒すには?





VS.ボス戦 左右へ移動しつつチョウの攻撃をかわす

チョウの使う武器は強力。直撃を避けるためにもクルマを挟んだ状態を維持し、左右へと移動しながら足を止めずに攻撃を仕掛けていく。タイムシフトは使わないほうが無難。



←攻撃を受けると即ゲームオーバ。攻撃を避けることに専念しながらダメージを与えよう。



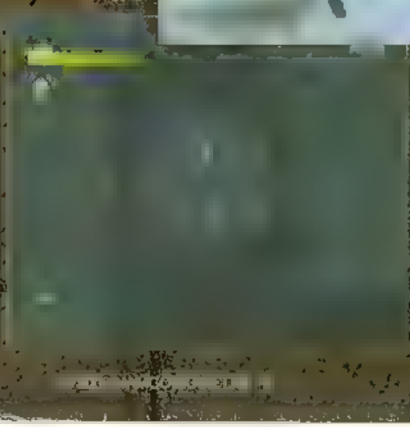
→とにかく左右への移動を止めてはダメ。チョウの装備するアーマーを破壊してからが本当の勝負だぞ。

Chapter 5 遅いお別れ 広大な墓地から無事脱出せよ!!

CHECK POINT 墓地の中を……に進むために必要なものは?







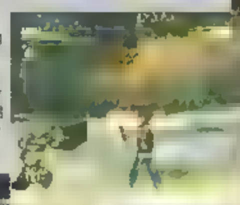




VS.ボス戦 クラウンバンへキャニスターを投げろ!!

トス&シュートで攻撃を仕掛ける。ただし敵が攻撃状態にないとダメージを与えられない点に注意。真正面から攻めるしかないので、アーマー装備の状態で挑みたい。

→ボス以外の敵も出現する。キャニスターを使わないように注意しながら、ボスとの戦闘をいったん中断してでも倒しておくこと。





←攻撃を仕掛けてくるクラウンバンに向けて、キャニスターを投げつけ……。



→確実にダメージを与える。これを何度もくり返そう。

Chapter 6 メイハム社 イブを護りつつ爆弾を処理せよ!





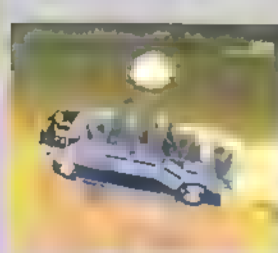
CHECK POINT 爆弾は全部で5つ タイム設定がシビアだ





VS.ボス戦 クルマだけに気をとられず 敵の攻撃にも注意

3台のクルマとの戦闘。バッチの乗るリムジン以外は、クルマの破壊できるパ ツをすべて壊し 最後にザコを直接狙う。しかし、バッチ戦ではバッチの撃つロケットランチャーを迎撃する必要がある。バッチが現れたらバッチを、隠れたらリムジンを攻撃だ



←バ チの放つロケットランチャーは弧を描くよう、接近してくる。 チはあと回しにして確実に迎撃しよう



➡リムジンからバ チが現れたら 彼を狙って集中砲火 バ チの出現場所は一ヵ所ではないことを覚えておこう

Chapter 7 空室なし グロリアを捜し、ホテル内を探索







CHECK POINT ソナウを使って 爆弾を探し出せ

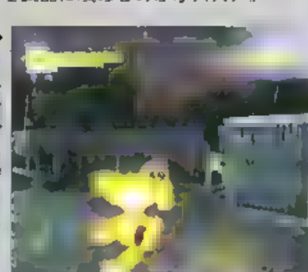


爆弾の場所

1個目	入り口を入って右方向すぐ
2個目	入り口を入って左方向いちばん奥
3個目	入り口を入って左方向いちばん奥
4個目	入り口を入って左方向すぐ

VS.ボス戦 火炎放射器に注意! 移動しながら攻める

ボスであるアントーチャの武器は火炎放射器。攻撃力は高いが 射程が短いという欠点を持つ。その欠点を最大限に利用し、射程外の位置から攻撃を仕掛けていこう。ザコが弾薬を落とし、なおかつ攻撃力の高いMARK 3A2を主武器に攻めるのがオススメ。



➡火炎放射器で攻撃されるとしばらくのあいだ炎に包まれてしまう 接近戦を挑む利点はないぞ



←敵の射程外から攻撃すれば、リスクを背負わず撃退できる

Chapter 8 トラブルいっぱいの埠頭

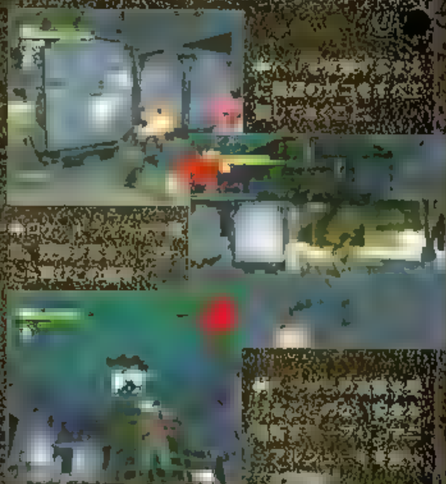
ボスまでの道は長い、ムダなダメージを減らせ

[illegible]



CHECK POINT ロケットランチャーでヘリを撃墜せよ

[illegible]



VS.ボス戦 長期戦は必至!! タイムシフトダイブで勝負

敵はこちらの攻撃を避けまくるうえに、強力なボウガンで攻めてくる。攻撃した直後や移動中などの隙を見つけ、タイムシフトダイブで弾丸を叩き込むしかない。手持ちの武器が心もとなければ、ボス戦開始直後の場所へ。M60マシンガンが（何度でも）手に入る。



➡ヘタな攻撃はするだけムダ。とくに敵が足を止めている最中、攻撃を当てるのは至難の業だ。





⬆➡強力なM60マシンガンを入手し、タイムシフトダイブで数少ない攻撃の機会を見極めろ!

Chapter 9 金のスープ

因縁の対決再び!! タトゥを倒せ

[illegible]







CHECK POINT ガトリングガンを安全に処

[illegible]



VS.ボス戦 タトゥと1対1の状況に持ち込め

チャプター2以来のタトゥとの戦闘は、邪魔になるザコを排除してから。タトゥは銃こそ所持しているものの、刑務所内で出会ったときと同じ姿。厄介なアーマ は装備していないので、タイムシフトダイブの連発で攻めていけば苦戦する相手ではない。ただし攻撃力は高いので、残り体力が少なくなったらフロア内にあるヘルスパックで回復すること。



➡タトゥとの戦いに集中するためにも、邪魔な敵は倒しておく。タトゥに近づかれたら無理せず逃げよう。



⬅タトゥの体力ゲージの長さに驚愕 度や二度のタイムシフトダイブで仕留めるのは無理。何度も挑んでいこう



最終ミッションまで攻略！ 隠し要素続報も掲載!!

長かった「鉄騎」攻略も今号でひとまず終了！ 残された隠し要素出現条件と最終決戦に赴くミッション23までの戦術指南を掲載しておいたので、まだクリアーしていない人は、これを参考にしてエンディング到達を目指そう！

タイトル	鉄騎		
発売元	カプコン		
発売日	発売中（9月12日）	価格	19800円
開発	カプコン		
メモリ	ゲームデータ 28ブロック		
その他	[illegible]		

まだあった！ 驚愕の隠し要素出現条件を公開！

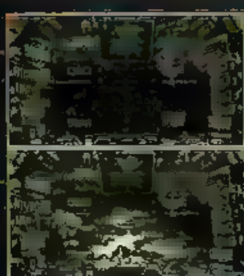
最後に紹介する隠し要素は3つ。この中の"兵装無制限"をオープンにするには、それなりのテクニックが必要だが、苦労に見合った効果をもたらしてくれること間違いなし！ ぜひ挑戦してほしい。

SECRET FACTOR 夜間ライト点灯

強力なライトで前方を照射。周囲が暗くなると自動的に"F2"ボタンが点滅し、ボタンを押すとライトが点灯するのだ。

使用条件
ミッション20でシルバースター少尉を救出してクリアーする

使用方法
ゲームプレイ中に"F2"ボタンを押す



↑上の写真がライト使用前、下が使用後。近場のもの程度だが、ナイトスコープと比べ格段に見やすい。

シルバースター少尉救出方法

ミッション20に配置されている鉄塔のどれかひとつに（毎回ランダム）シルバースター少尉がいるので、マニュピレーターで救出。難易度ノーマル以上、クリアーまえにマニュピレーターを格納すると救出失敗になる。



↑右上画面に注目！ 鉄塔を2機倒してから救出しよう



↑チェックし終わった鉄塔を破壊していけば、探し忘れ防止に役立つぞ

SECRET FACTOR 弾数・燃料無制限

その名のとおり各兵器の弾数と燃料が無制限になるというもの。これで耐久力回復以外、補給ヘリの要請が不要になる。なお、自分が何時間プレイしているかは、タイトル画面直後のメニュー画面にある"MISSION LOG"を選択することで確認できる。

使用条件
"HAI SHIDAO 2082"をクリアーし、プレイ時間が100時間以上経過

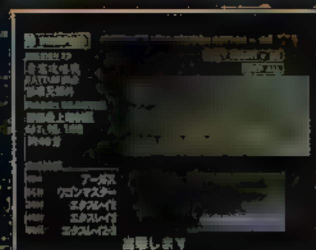
使用方法
ロード中に"START"を押しながら"MAGAZINE CHANGE"を押す

SECRET FACTOR 兵装無制限

すべてのVTに搭載する兵装（MM以外）に制限がなくなり、全武器が使用可能。搭載重量制限も解除される。

使用条件
ミッション6、またはミッション16でアーノルド軍曹を救出してクリアーする

使用方法
ブリーフィングで"START"を押しながら"MAIN WEAPON CONTROLS"を押す



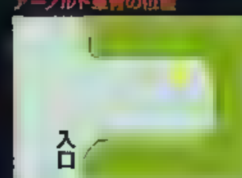
↑この画面でコマンド入力を。補給回数を表すSPLY COUNTの下に緑の文字で"WEP ALL"が表示されれば成功だ

アーノルド軍曹救出方法

右下に掲載したマップを参考に一時撤退。できるだけジャララックスをひきつけて、大きな岩を中心にして環状になった道まで進んでから工廠に戻ろう。工廠には、まだジャララックスが残っているが、レールガンなどでダウンさせ、その隙にマニュピレーターで救出。あとはオーバーライドをオンにして、戦場から離脱すればオーケー。なお、難易度はノーマル以上、クリアーまえにマニュピレーターを格納すると救出失敗になる。



←踏み潰すと軍曹は死亡。救出失敗になる。接近は慎重に。







↑→救出に成功すると作戦後のCOMBAT RESULTSにアーノルド軍曹の名前がでる。救出の報酬として、特別に40000円がボーナスとして支給される。

※夜間ライト点灯の兵装無制限は、[illegible]ミッションのどちらのモードで条件を達成しても出現します

最終決戦に挑め。ミッション16～23攻略!

プロミネンスM1を使って攻略指南。終戦へ向けてラストスパートだ!

MISSION 16 (ルートA選択時) 南疆潜入作戦

戦場	南疆渓谷
作戦目的	工廠入り口破壊
作戦作動時間	約20分(施設破壊後プラス0分)
クリアボーナス	3500pts

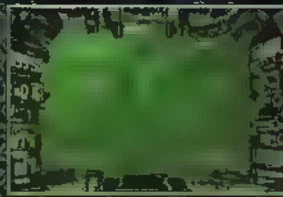
推奨兵装

無線が通じず補給不可。後半、ジャラララックスを振り切るために燃料タンクをひとつ追加しておくこと。



工廠入り口爆破後、即座に撤退せよ

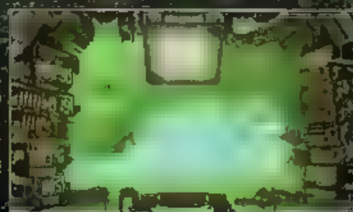
単独潜入するため、通信が使えず補給は不可。長時間にわたる敵機との交戦は、作戦中止にもつながりかねない。レールガンですばやく敵機を撃破しよう。工廠入り口では無線連絡が入るので、指示に従って爆破作業を行うこと。



↑目印のビーコンを見ながらマニュピレーターで爆薬をセットしておく。

TACTICS POINT 爆破後はオーバーライドで撤退

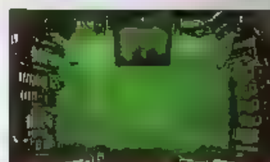
爆破を行うときは、F3ボタンの点滅に注意しておこう。工廠入り口から離れ、点滅が始まったときに押せばいい。爆破後は工廠内からジャララックスが押し寄せてくる。オーバーライドを使って一気に離脱。旋回するときに転倒することがないよう、操縦は慎重に。



→爆破したら一気に離脱。爆破距離を勘違いして、爆風に巻き込まれ即死……なんてことにならないように。また自体はミッション6で経験済みなので、さほど難しくはないだろう。

要注意敵機 Jaralaccs N ジャララックスN

ミッション6同様、工廠の中からジャララックスNが出現(破壊しても新たに工廠からジャララックスNが追加補充される)。例によって誘導ミサイルで攻撃してくるので、チャフボタンのランプ表示に注意しておくこと。



↑数で押されるため、まともに戦っても勝ち目はない。

MISSION 17 (ルートA選択時) 南疆工廠襲撃

戦場	南疆工廠
作戦目的	VT試験場制圧
作戦作動時間	約40分
クリアボーナス	5000pts

推奨兵装

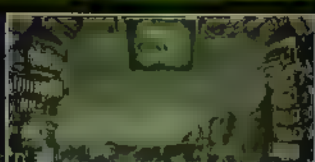
レールガン+355-sbという定番装備に加え、ヘリや工廠内の敵殲滅用に80-CGを搭載。後半、補給のとれない工廠を進むため、燃料タンクは1個増設しておいたほうがいいだろう。

基本戦略はMISSION7とほぼ変わらず

地上から工廠内に侵攻する長丁場のステージは、敵配置の追加・変更が施されているものの、ミッション7とほぼ同じ構成。今回はプロミネンスM1以上の機体で出撃可能であり、レールガンのように強力な武器も使用できるため、ミッション7プレイ時よりも比較的楽に攻略できるだろう。

TACTICS POINT 右回りのルートで侵攻 ヘリは80-CGで排除

右回りのルートでは、途中、攻撃ヘリが飛来する場所がある。ここは80-CGで対処。ここで片付けておかないと、工廠入り口付近でヘリが襲来するからだ。工廠内では補給ヘリを要請することができないので、侵入するまえに補給要請を忘れずにしておこう。



↑攻撃ヘリは80-CGで攻撃しよう。全部で6機出現するぞ。





要注意敵機 Jaralaccs NS ジャララックスNS

地下2階奥で戦うボス的存在。機体を遮蔽物に隠し、銃身だけを出して攻撃してもいいし、少し距離をとってメインウエポンを回避させたあと、レールガンを当てるのも有効。



↑メインウエポン発射。開けた場所でスライドステップすればレールガンで攻撃。

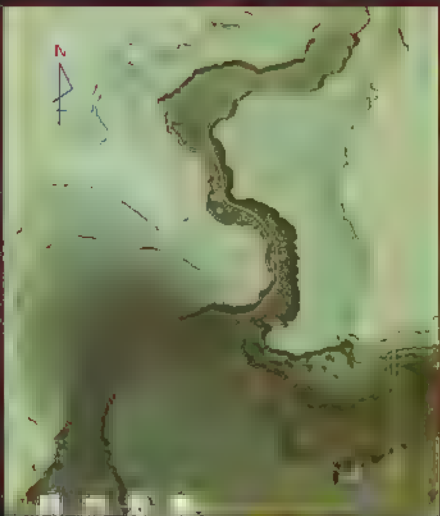
MISSION 18 (ルートA選択時)
爾汀山追撃戦

戦場	爾汀山館
作戦目的	輸送部隊破壊
作戦作動時間	約20分 メイルストローム出現後プラス5分
クリアボーナス	5000pts

推奨兵装
ポイントを稼ぎたい人はレールガン+355-sbは必須。移動するトラックを破壊するために80-CG×1を携行するのも忘れずに。これにプラスして燃料タンクもあればベスト。

[illegible]ポイントを稼ぐことも可能

作戦目的は輸送部隊の襲撃だが、途中からメイルストロームが出現。崖上から包囲されるため、目的は一転、戦場からの脱出になる。初登場となるメイルストロームは強力な榴弾砲を装備しているが、戦いかた次第では撃破も可能。ポイント稼ぎか、安全に逃げるか、選択のしどころだ。



※マ，プ上の★位置の地点まで移動すると崖上からメイルストロームが出現。作戦目的は、戦場からの離脱に変更される。

TACTICAL POINT [illegible]から破壊する

トラック55台に装甲車7台が加わり、計62台が移動している。手っ取り早く倒すなら、スタート直後にある崖から地上に向けて降下。最後尾のトラックから攻撃する。途中、連絡が入りメイルストロームの大群に囲まれる。安全策をとるなら、この時点で攻撃を中断。引き返せばいい。



[illegible]

TACTICAL POINT メイルストロームは[illegible]から攻[illegible]

ポイントを稼ぎたければ、無線連絡後も奥までずっと進み、トラックを倒しつづけること。奥まで行けば、メイルストロームの砲撃から逃れることができるので安全。メイルストロームを倒したければ、ここで補給も行える。[illegible]勢を整えたら、遠距離からレールガンやAS-MISで攻撃。しかし、メイルストロームの数は多いため、必然的に補給回数が多くなる。出撃まえの補給[illegible]を[illegible]なく。また、メイルストロームを狙うときは、敵の榴弾砲をかいくぐりながら攻撃しなければならない。着弾地点からすばやく離脱しなければならないので、オーバーライド状態にしておくことも忘れずに。

MISSION 19 (ルートB選択時)
空挺降下作戦

戦場	爾汀鉱山
作戦目的	敵戦力の70%殲滅
作戦作動時間	約40分
クリアボーナス	5500pts

推奨兵装
主力となる270-arは2挺携帯。撃ちまくるミッションなので、これでも弾数的に不安がある。補助としてDs-MSを持っておくといいだろう。燃料タンクも1個追加しておくこと。



オーバーライドでブレードの[illegible]力を生かせ

いままでプロミネンスM1&レールガンで戦闘することが多かったが、ここでは軽量級のブレードで戦うことになる。装甲が薄く、中量・重量級に比べて武器射程も劣るブレードで戦うため、機動力を生かした戦法に切り替えなければならない。つねにオーバーライド状態で行動しよう。

TACTICAL POINT [illegible]★地点まで移[illegible]

降下したら左側（マップ上の北東部）に移動して、戦場を取り囲む崖の登り口を目指す。途中、スカーフェイスが出てくるので、オーバーライドを発動。相手に側面をさらすような感じで突撃し、一気に270-arを撃ちこんでは離脱をくり返せば、容易に倒せるだろう。ただし、スカーフェイスはミサイルを撃ってくるので、チャフボタンのランプをつねに意識しておくこと。

残りタイムが35分を切った時点で、マップ上の★地点目指して、敵の増援が来る。この増援が来るまでに、つぎのポイントまで移動しておきたい。開始直後の戦闘で長々と時間を取られないよう心しておこう。



↑スカーフェイスの攻撃はミサイルに要注意。[illegible]



↑余裕があれば★地点周辺の[illegible]

鉄騎

MISSION 20 青林屯救出

戦場	青林屯
作戦目的	全VT撃破
作戦行動時間	約20分
クリアボーナス	4000pts

推奨兵装

もはや定番装備と化した355-sbとレールガンをセットで装備しておけば問題なし。追加の燃料タンクや80-CGは、あれば役に立つレベル。とくに必要ないのでお好みでどうぞ。

強大な火力を誇るM2は1機ずつ対処

プロミネンスM2を強化した設定兵が敵となって登場。プロミネンスM2には、3機すべてにレールガンとミサイルが装備されている。長距離から攻撃をくり出してくるので、1対多数の状況に陥らないよう警戒。とくにレールガンを当てられてからカットオフ状態になるのは、絶対避けたい。侵攻ルートに沿って進めば、1機ずつ遭遇するので出会った順に撃破していこう。

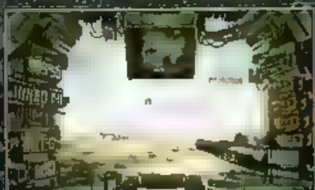




↑カットオフになると再起動しなければならない。そのままやられることも……。

TACTICAL POINT 355-sbとレールガンのくり返しでオーケー

射程距離2000以内で355-sbを発射。敵のプロミネンスM2がスライドステップでかわしたところを見計らい、レールガンを発射しよう。転倒したら攻撃を続行。敵の数が少ないのでレールガンを使ってトドメをさしてもいい。敵機が転倒したあと、周囲を警戒するのを忘れずに。転倒した敵を攻撃するのに夢中になって、遠距離から攻撃を食らう、なんてことがないように。



↑こんな感じで355-sbを発射すると、けっこう高確率で回避をしてくる。

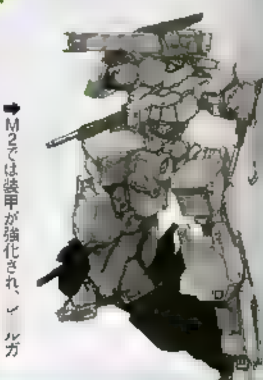


↑そのタイミングにあわせてレールガンを発射。これだけで勝てるのだ。

要注意敵機

Prominence M2
プロミネンスM2

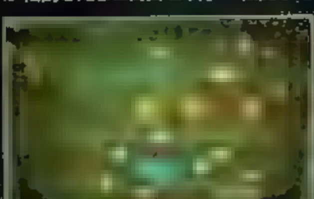
プロミネンスM1の改良機。残念ながら、ミッションが終了しても、プレイヤーがこの機体を使うことはできない。敵機役としてのみ登場となる。注意すべきはレールガン。当たればカットオフ状態になるので、発射まえの青白い光を警戒しておこう。



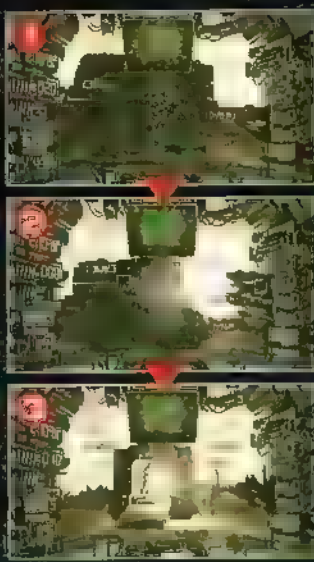
➡M2では装甲が強化され、レールガンも標準装備されている。

TACTICAL POINT 敵が無防備になる降車時を狙え

残りタイムが35分になったら、敵増援出現を知らせる無線連絡が入る。それにともない、南東からVT搬送車3台が出現。中にはメイルストロームが格納されている。この部隊を攻撃するには、VT搬送車のハッチが開いて、メイルストロームが降車しているタイミングを狙うこと。降車中は敵からの攻撃はナシ。つまり、ハッチの前にいればダメージを受けることなく、一方的に攻撃を食らわすことができるのだ。VT搬送車には各2機のメイルストロームが乗っており、最初に到着した1台目から順番にハッチが開いていく。3台まとめて相手をするのは難しいので、1台目、2台目にいる4機を中心に攻撃。1台目のメイルストロームが転倒したら2台目を攻撃→転倒したら1台目……というふうに、すばやく攻撃をし続けること。僚機の援護攻撃を活用すれば、よりスムーズに攻撃を行うことができるぞ。



↑レーダー上のこの位置をメドにして待機していれば、スムーズに攻撃に移れる。



↑①降車が始まったら、めいっぱい270-arを撃つ。②転倒したら攻撃成功。転倒した機体が邪魔になり、後続機は出てこれない。③その隙に隣りのVT搬送車にいるメイルストロームを攻撃。これをくり返す。

TACTICAL POINT 敵増援撃破後は、残存戦力を攻撃

メイルストロームとの戦闘が終わったあとは、弾薬が激減しているハズ。補給を要請し、弾薬、耐久力を回復しよう。そのあとは、崖の上を回り、敵の残存兵力をつぶしていけばいい。崖の上に最初から配置されているメイルストロームを破壊し終わるころには作戦終了となる。



↑急接近して近づき、270-arを連射→転倒。あとはトドメを刺すだけだ。

要注意敵機

Maelstrom
メイルストローム

ミッション18から登場。とにかくイヤなのが、一定範囲にダメージを与える榴弾砲370-hw。火力が700と強力なので、つねにレーダーを警戒しておき、自機が着弾地点にいるならば、オーバーライド&スライドステップで緊急回避をすること。装甲の薄いブレードがモロにこの砲撃を食らうと一撃で即死になることも。



請求可能条件	南拠	必要階級	
配備請求ポイント	5000	スピード最大値	108.78
機体耐久値	3200	バランサー最大値	C
装甲厚	50	トルクパワー最大値	S
搭載量（最大）	19（22）	旋回性能最大値	C
追加燃料タンク	1	燃料積載最大値	12000

↑支援型VTでありながら機動力と防御力を併せ持つ。トルクパワーの高いエンジンは山岳地で高い機動力を発揮。

MISSION 21 新秦天会戦

戦場	南朝工廠
作戦目的	敵指揮官撃破
作戦作動時間	約40分
クリアボーナス	5000pts

推奨兵装
ジュガノートの撃破だけに徹するなら、レールガンと355-sbだけでオーケー。さらにポイントを稼ぎたければ、長期戦への備えとして燃料タンクを追加しておくといいだろう。

ターゲットは3機のジュガノート

ミッション9に似た内容だが、今回は指揮官であるジュガノートを3機撃破すればいい。なお、ザコ敵としてスカーフェイスIIとエムピッツも登場するが、これらは破壊された分だけ近隣エリアの外枠から補充される。



: 自機　: 友軍機　: エムピッツ　ヒヒモス　: 自走砲
▲: 僚機　●: ジュガノート　スカーフェイス　■: 戦車

TACTICAL POINT ポイント稼ぎはマップ中央ルートで

マップ上の攻略ルートは、ジュガノートだけに的を絞ったもの。ポイント稼ぎをしたいなら、最初のジュガノートを倒したあと、マップ上の東に向かって進み、ビヒモスを中心とした4小隊を倒し、その後ジュガノートのいる小隊に接近すればよい。



要注意敵機

Juggernaut ジュガノート

現時点で最強のVTジュガノート。HAI SH DA02080のミッション10ではボスとして登場した相手だけに、気を引き締めて挑みたい。スタート地点から1~2速で進み、僚機を連れて移動。戦闘時に援護攻撃の指示を出せば、ジュガノートとの戦闘も楽になるぞ。



⬆これも基本は355-sb発射→回避後レールガンでオーケー。

請求可能条件	鹵獲	必要階級	
配備請求ポイント	6000	スピード最大値	168.47
機体耐久値	30000	バランサー最大値	SS
装甲厚	100	トルクパワー最大値	A
搭載量(最大)	32(36)	旋回性能最大値	S
追加燃料タンク		燃料積載最大値	18000

MISSION 22 要人救出

戦場	新秦天
作戦目的	要人救出
作戦作動時間	約40分
クリアボーナス	6000pts

推奨兵装
ヘリを撃墜するため80-CGは必須。リーガルドレスAの榴弾砲をかわすときに使うオーバードライドに備えて燃料タンクも必要。STD状態になるが、ここは割り切って装備しておこう。

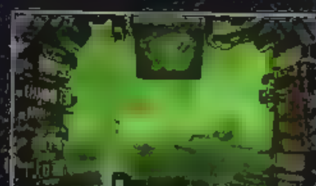


大統領府まで左側ルートを通って移動

ミッション9と同じ戦場だが、今回は夜間戦闘のため非常に見にくい。要人救出のポイントとなる大統領府まで行くには、マップ左端から北上後、迂回して侵攻するのが近道。このルートなら敵との遭遇も最小限に抑えられ、大統領府でのリーガルドレス戦に向けて兵力を温存できる。

TACTICAL POINT 大統領[illegible]後、救出ヘリを要請

大統領府には6機のリーガルドレスがいるので、ビルを盾代わりに使い、撃破。リーガルドレスAの榴弾砲を食らうと大ダメージを受けるので、つねにレーダーをチェックしておこう。大統領府の敵を一掃したらVIP救出ヘリを要請。必要があれば補給ヘリも呼んでおくこと。リーガルドレス撃滅後は、マップ上の★の位置から新たなリーガルドレスが現れる。自機が大統領府北側付近へ移動するとリーガルドレスは南側から、南側付近へ移動すると北側へ補充される傾向があるので、これを参考にして敵機を撃退し、救出ヘリを保護し続ければ、救出作戦は完了となる。



⬆リーガルドレスの[illegible]がきたら、スライドステップで[illegible]

: 自機　▲: 僚機　●: スカーフェイスII　: 輸送トラック ジープ
: 友軍機　: エムピッツ　■: 牽引重榴弾砲
: リーガルドレスN　: 支援機動砲ジラフ　: 対VTネット車
: リーガルドレスA　■: 戦車　×: JH 151 ラプター攻撃ヘリ

MISSION 23 要塞攻略戦

戦場	新秦天郊外
作戦目的	要塞最上階制圧＋VTOL機破壊
作戦行動時間	約40分
クリアボーナス	12000pts

推奨兵装

最終面でも355-sb&レールガンを装備。最終ボスまでの道のりは長いので燃料タンクは必須。80-CGは絶対必要ではないが、要塞の砲台をつぶすのに重宝するので装備しておきたい。

要塞への侵入は左側の橋から

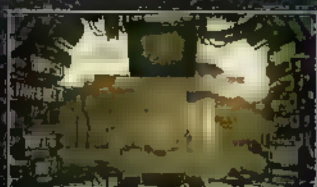
敵VTや砲台、ヘリによって守りが固められた要塞には、ふたつの橋から入ることができるが、敵の少ない左側の橋を使うこと。野外戦のときに出現するヘリは撃墜しても補充されるので、相手をするのはほどほどに。

MISSION POINT リーガルドレスを倒し、エレベーターを開けろ

まずは、左側の橋から要塞侵入。レールガンのチャージ時間を狭めるためにも、オーバーライド状態で終始行動したい。橋の向こうにはビヒモスがいるが、これは355-sb→レールガンの順番で攻撃。転倒したら、再度レールガンもしくは355-sbを撃って破壊する。左側へ回り80-CGで砲台を破壊しながら2階へと続く坂へ。坂を登った右手にはリーガルドレスが2～3体ほどいるハズ。こちらも355-sb→レールガンのコンビネーションで撃破する。リーガルドレスを破壊していると補充のためエレベーターがオープンし、新たなリーガルドレスが向かってくる。エレベーターから降りるまえの無抵抗な状態のうちに破壊し、エレベーターに乗り込もう。



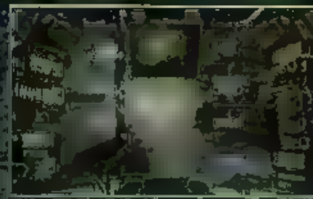
↑橋を突破するときは、極力立ち止まらずに。[illegible]なエムビッツもレールガンで瞬殺！



↑砲台を壊したら、坂から頭を出しつつ、リーガルドレスを攻撃すれば倒しやすい。

MISSION POINT スキュラ、シラフの対処法は？

要塞内には多数のスキュラとシラフがいる。有効な対処法は、①壁越しにロックオンし、壁際からゆっくりと砲身を出して攻撃する、②オーバーライド状態で"壁際から出て射撃→壁際に隠れる"をスライドステップで行う、以上のふたつ。これを覚えておけば、比較的楽に倒せる。

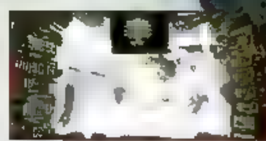


↑スキュラがミサイルを撃ってきたら[illegible]

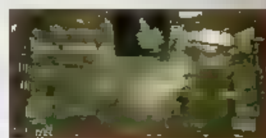
要注意敵機

D3Eye ディー・キューブド・アイ

D3eyeを攻撃するときは、左右の脚部から破壊する。これで高速移動を封じる。つぎに注意したいのが、D3eyeが発する青い光。これはガウス砲発射の合図。柱の影か背面に回り込んで回避する。運悪く発射時にD3eyeの前方30度以内にいるとカットオフ状態になるので、これは避けたい。ガウス砲発射後はD3eyeが一時的に動作不能になる。このチャンスを生かし、敵中心部を攻撃しよう。

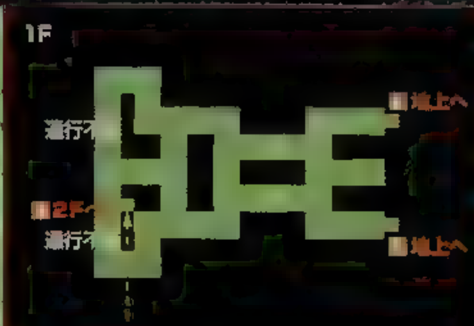


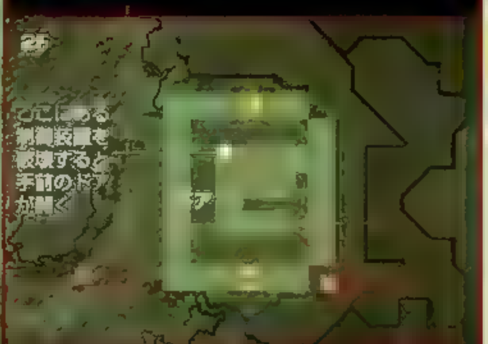
↑この光が発せられたときは、回避準備。背後か柱の陰に避難しろ



↑脚部のあとは本体中央を狙って攻撃。ありったけの弾を撃ち込め！









：自機
▲ 僚機
友軍機
ビヒモス
：エムビッツ
●：スカーフェイスII
：リーガルドレスA
リーガルドレスN
：要塞砲台
■：砲台

※マップ外からJH151ラプター攻撃ヘリが出現。倒すたびにマップ外の南北から補充される。

要塞内部
●：スカーフェイスII
：リーガルドレスN
：支援機動砲ジラフ
：支援機動砲スキュラ
：ディー・キューブド・アイ
：脱出用ヘリ
E：エレベーター

※D3eye破壊後は、部屋の奥にある扉が開くのでそちらへ移動。通路を進むと脱出用ヘリがいるので、それを撃破すると作戦終了となる

X攻略 No.08 Shikigami No Shiro EVOLUTION

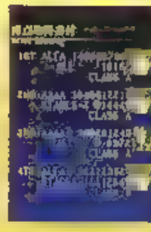
式神の城 EVOLUTION

Evo.MODE徹底攻略開始! 今度はノーミスクリアー激ムズだぞ!

Evo.MODEではザコの配置やボスの攻撃パターンが大幅に変わっている。前半からきっちりパターンを作り、タイムが厳しくなってくる後半に備えよう。

ファミ通Xbox杯スコアアタック開催!

すべてを極めし者こそ、真の王者なり! ということで、"ファミ通Xbox杯"のスコアトライアルが好評開催中だ(締切は03年2月28日)。全キャラクターのハイスコア合計値を争うという過酷なルール! 「式神の城」激レア商品も多数もらえるぞ。詳しくは下記URLをチェックしよう!



大会ルールや各賞品情報はココ! http://www.mediaqest.co.jp

タイトル	[illegible]		
発売元	メディアクエスト	ジャンル	シューティング
発売日	[illegible](2002年12月[illegible])	価格	5,800円[illegible]
開発	アルファ・システム	対応[illegible]	
セーブ	ゲームデータ[illegible]		
その他	[illegible]		

ボス以上に道中に注意せよ! STAGE1~2徹底攻略

STAGE1~2では、Normal MODEに比べてザコ敵の数がかなり多くなっている。動きも違うので、[illegible]ず攻撃に慣れることが必要だ。STAGE1は数が多いだけなので[illegible]必要はない。[illegible]STAGE2で[illegible]2-1の中盤、2-3の[illegible]半の攻撃はミスしやすい。[illegible]弾避けに専念しよう。

ボスの攻撃も変わってみるが、[illegible]STAGE2[illegible]の[illegible]。[illegible]主[illegible]の[illegible]発してくる。まず避けることに[illegible]しよう。それ以外のボスは[illegible]特殊な攻撃はしてこない。

STAGE2までにタイムが余ると[illegible]が、後半になると少なくなり[illegible]との戦いになっていく。序盤からタイムをできるだけ多く残しておくように心掛けていこう。

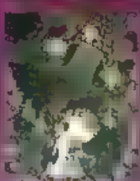


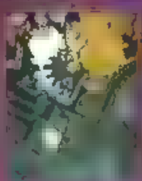


STAGE 1

STAGE1-1道中

[illegible]ルやクマさんの出現する数がかなり多くなっている。最初のうちは無理せず、出現パターンを覚えていこう。慣れてくれば数が多いぶん、[illegible]得点を稼ぐことができる。後半は積極的に画面の上のほうに出て、式神攻撃で[illegible]いくとよい。





STAGE1-1BOSS[illegible]

[illegible]った直後に[illegible]から誘導弾を出してくる。[illegible]の足に近づいて式神攻撃を使えば、8倍で[illegible]を多量に回収できる。ただし、その直後の[illegible]から出す弾は、Normal MODEと違う撃ちかたなので注意。特殊攻撃を使って速攻で倒すのもよい。



STAGE1-2BOSS[illegible]

[illegible]の攻撃はNormal MODEと[illegible]少し変わっているが、注意すべき[illegible]。[illegible]の下で[illegible]ダメージ[illegible]に撃ち込める。



[illegible]の攻撃はNormal MODEとさほど変わりない。できるだけ早く[illegible]で倒せるようにしよう。

STAGE1-3道中

[illegible]の数が多いので[illegible]ように[illegible]大量の[illegible]ルが[illegible]出現する。画面の端にして[illegible]

[illegible]式神が[illegible]ないタイプで[illegible]を撃破して[illegible]





STAGE1-3BOSS[illegible]美代子

注意が必要なのは、4回連続で[illegible]弾を撃ってくる攻撃だ。[illegible]しかし4回連続して[illegible]途中で[illegible]に脱出しよう。[illegible]





[illegible]は[illegible]中して出てくる場面が多いので、式神を使って[illegible]ンを大量回収し、序盤から稼いでいこう。

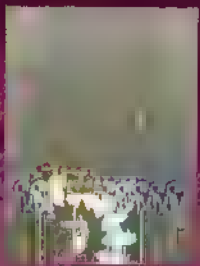
STAGE 2

[illegible]に厳しい弾の攻撃[illegible]に出てくる敵と弾の数に[illegible]されるな。よく見れば、[illegible]だけだぞ

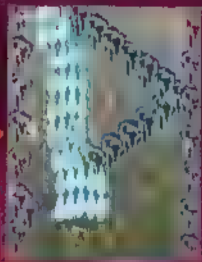
STAGE2-1道中

STAGE2-1では、[illegible]に注意しよう。左右の[illegible]に[illegible]兵が[illegible]て、中央には呪[illegible]が現れる。このとき、呪[illegible]兵を[illegible]逃すと左右から体当たりしてくるので注意。とくに光太郎で式神を使っていると体当たりされやす[illegible]

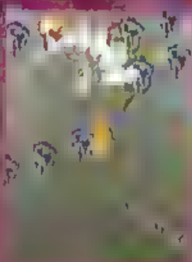
[illegible]も[illegible]。しかし小夜と[illegible]は左右からやってくる呪[illegible]兵を全滅できる。[illegible]画面の上に出て、[illegible]列の呪[illegible]兵すべてに当たるように式神を使お[illegible]。そうすれば弾よけは必要ない[illegible]



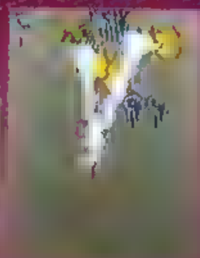
←呪[illegible]兵が[illegible]くる。この攻撃は、[illegible]弾の[illegible]間に入って[illegible]得点のチャンス[illegible]



←左右の[illegible]に[illegible]兵が[illegible]列になって出現。中央に現れる呪[illegible]兵は[illegible]当たりしてくる。



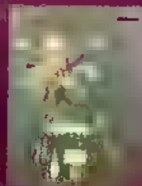
[illegible]



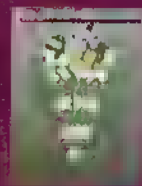
←呪[illegible]兵[illegible]

STAGE2-1BOSS[illegible]

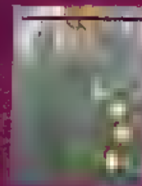
[illegible]ショットで攻撃しよう。できれば1発ずつ左右に切り[illegible]しながら撃つとダメージ効率が[illegible]。[illegible]第2形態で画面上部に水[illegible]の砲台をたくさん出してきたら[illegible]水[illegible]を壊しボスの横にはりつこう。そうすれば8倍のまま[illegible]に式神で倒すことができる。



←最初の[illegible]攻撃は[illegible]弾が遅くとても[illegible]。



←[illegible]ち込みやすい[illegible]



←上部の[illegible]倍率を上げて[illegible]

STAGE2-2BOSS[illegible]

Normal MODEと同様に、片方の触手をさきに壊してから本体にダメージを与えよう。触手を[illegible]ば、ボスが画面下へと[illegible]でも側面から[illegible]。[illegible]特殊攻撃を使った速攻[illegible]Normal MODEと同様[illegible]使える。ただし、ボス出現直後の動きが微妙に違うので、体当たりされないように注意が必要だ。



←出現[illegible]右に動き出す。[illegible]Normal MODEと違う[illegible]片方の[illegible]



←出現[illegible]特殊攻[illegible]使うと、[illegible]なり大神で[illegible]ボス[illegible]この速攻パター[illegible]EvoMODEでも通用する。

STAGE2-3道中

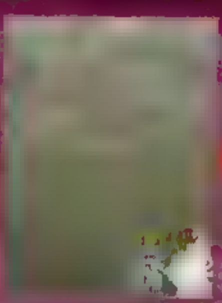
[illegible]



[illegible]



←[illegible]呪[illegible]兵がさまざまな場所に[illegible]ブして出現し、弾をばら[illegible]画面のいちばん下で[illegible]弾をかわそう。



[illegible]



[illegible]

STAGE2-3BOSS[illegible]

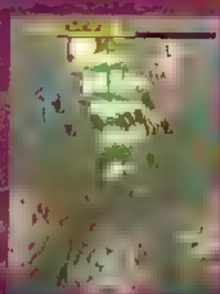
[illegible]は、Normal MODEと少し[illegible]った攻撃を仕掛けてくる。しかしひとつひとつの攻撃はさほど怖くない。最初の赤い針弾の攻撃は、撃ち込むことに気を取られず、広い弾の[illegible]へと逃げていればよい。慣れてくれば至近距離からショットを撃ち込むことも可能だ。ボスが下に降りたとき[illegible]に出す金色の[illegible]弾は、弾の速度がかなり遅い。画面のいちばん下でかわせばさほど難しくないはずだ。ただし[illegible]は、倒すのに手間取ると危険な攻撃を仕掛けてくる。タイムを[illegible]ためにも、早く倒すことを心掛けよう。特殊攻撃を使っても速攻パターンを作ったほうがよい。



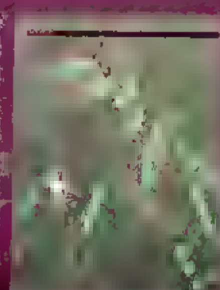
←赤い針弾の集合体を[illegible]状に[illegible]。ボスの近くに接近し、ともに[illegible]しながらショットで撃ち込む[illegible]ダメージを与えられる。



←下に降りてきた[illegible]射状に撃ってくる。Normal MODEとは弾の軌道が違い、安全地帯も場所は使えないので注意[illegible]



[illegible]



[illegible]

X攻略 エックス No.09 Touge R

ゲーム序盤をスムーズに進めるには!?

峠R

お気に入りのクルマを自分好みにチューン、そして峠最速を目指していくのが『峠R』のゲーム性。でも難易度が高めなだけに、ちょっとしたミスが命取りになるぞ！

タイトル	[illegible]		
発売元	[illegible]	ジャンル	[illegible]
発売日	[illegible]	価格	[illegible]
開発	[illegible]	必要容量	[illegible]
セーブ	12ブロック		
その他	360modena Racing Wheel対応／Dolby Digital 4.0ch		

効率よくチューンしてレースを勝ち抜き、つぎのステップに備えろ



チューンの方向性はパワー重視

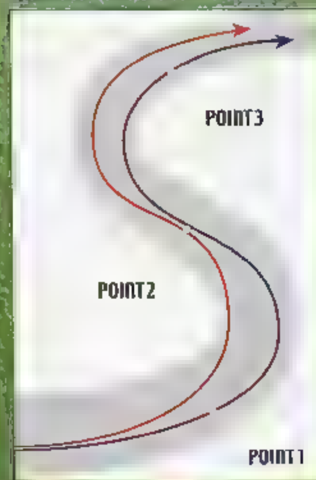
NA vs. TURBO! お得なのはどっち?





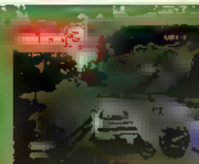
全車に共通する峠の攻めかた











勝たずに負けるのがミソ!



キミの車種選択は間違えている! オススメ車種はコレだ!









FR いかにリアをブレークさせないか

車名	価格
EUNOS ROADSTER S SPECIAL	1380000
SAVANNA RX-7 GT-X	1130000
SPRINTER TRUENO GT APEX	1050000
COROLLA LEVIN GT APEX	1050000

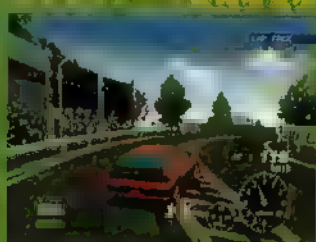


FF 安定性=アンダーステアだが……

初期賞金で買えるFF車

車名	価格
CIVIC SiR	1020000
CIVIC Type R	1460000
STARLET 3DOOR GT	890000
COROLLA LEVIN BZ-G	1170000





FR車でいち押しはSAVANNA RX-7 GT-X



ROUND3までの主要チューン

ターボキット1	チューンドROM
ポート研磨	Sタイヤ
サスペンションキット1	車体軽量化1
LSD/2WAY	

FF車でいち押しはCOROLLA LEVIN BZ-G



ROUND3までの主要チューン

ポート研磨	ブレーキキット1
チューンドROM	サスペンションキット1
NAチューン1	車体軽量化1
マフラーチューン1	スポーツタイヤ

MID&4WD 基本的にはFRといっしょだが……





エックス攻略 No.10 DRIHOO

DRIHOO ドリホー



タイトル	ドリホー		
発売元	ハイウェイスター	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	発売中(11月29日)	価格	6800円(税別)
開発	ハイウェイスター	制作	企画&ディレクター [illegible]
容量	ゲームデータ 170ブロック	[illegible]	[illegible]
その他			

ドリルとハンマーで古代文明の謎に挑む穴掘りアドベンチャー「ドリホー」。今回は終盤までのチャートをまとめて収録!!

終盤までの進行チャートと冒険のヒントを大公開!!

古代[illegible]文明の謎を解いてエンディングまでたどり着くためには、発掘できるステージを増やしていくことが必要。そのためには地中を掘り進んで遺跡を発見し、各遺跡の内部に必ずひとつずつ置かれている歴史の謎を集めて[illegible]要な歴史の謎をすべて入手し、街にある[illegible]ロス大図書館で解読(DECODE)してもらうと、地中のどこかに大神殿が出現する。その大神殿を発掘し、ボスとの戦いに勝利すると、街の考古局でつぎのステージの発掘権を購入できるようになるぞ。





4thステージまでの"歴史の謎"と関連イベントチャート

"ファラオになった王妃"を[illegible]
1枚目はゲームスタート直後に発生するイベントで自動的に入手

"女王の死"を4枚[illegible]める
"ファラオになった王妃" "女王の死"を解読(DECODE)しておく

[illegible]

ボス戦 ナイトメア・クィーン

2ndステージ王家の谷へ!

"新しき都の王"を4枚[illegible]
1枚目はナイトメア クィーンを倒したあとに自動的に入手。

"ラメンVI世神殿"を4枚[illegible]
"新しき都の王"、"ラメンVI世神殿"を解読しておく。

[illegible]

ボス戦 メルトセゲル
"新しき都の王"を4枚集めたあとに出現する。"財宝の守護者"2枚を解読しておくとメルトセゲルの属性などがわかる

3rdステージ原初の地平へ!

"秘密結社の掟"を4枚[illegible]
1枚目はメルトセゲルを倒したあとに自動的に入手

"邪悪なる野望"を4枚[illegible]
"秘密結社の掟"、"邪悪なる野望"を解読しておく

[illegible]

ボス戦 アヌビス
"邪悪なる野望"を3枚集めると出現する "審判の守護者"3枚を解読しておくとアヌビスの攻撃方法などがわかる

4thステージ征服王の宮殿へ!

"死せる神の封印"
"死せる神の[illegible]"
[illegible]
[illegible]
の4つのアイテムを集める
"太陽神殿"の1枚目はアヌビスを倒したあとに自動的に入手。"太陽神殿"を解読しておく。

[illegible]

ボス戦 ファラオスフィンクス
"太陽神殿"を3枚集めると出現する "封印の守護者"2枚を解読しておくと、ファラオスフィンクスの攻撃方法などがわかる

征服王の宮殿・大ピラミッドへ!

発掘権を購入しよう

ボス敵を倒すとつぎのステージの発掘権を購入できるが、この値段がけっこう高い。ボス戦の勝利に浮かれてムダ使いなどしないように注意!



↑やる気はなさそうだが代金はきちんと徴収する。

発掘や攻撃のヒント

その1 遺跡を見つける方法

[illegible]や動物の骨が出てきたら、周囲の出土品に注意。正しい方向に進んでいれば、陶器のかけらなどが出てくるはず。さらに進んで壊れた壁や柱が見つかれば、遺跡はすぐ近くだ。



↑出土品の[illegible]方向[illegible]

その2 寺院の効果のほどは?

助けてくれるのはいいが、所持金半分とアイテム数点をかすめとるなど、何だか信用ならない寺院。でもじつは、ここで"祝福"を受けておくと遺跡発見の確率がグッと上がるのだ[illegible]



↑見るからに[illegible]

その3 攻撃のバリエーション

Yボタンで強、Bボタンで弱というのがハンマー攻撃の基本だが、各ボタンを押しっぱなしにすることでより強力なタメ攻撃が可能。ただし、タメ中に攻撃を受けるとタメは無効に[illegible]



↑画面左[illegible]ゲージ[illegible]

X攻略 エックス No.11 Triangle Again2

エンディングをコンプリートするための選択はこれでバッチリ

トライアングル・アゲイン2 Triangle Again



タイトル	トライアングル・アゲイン2		
発売	キキ		ミュージック・アドベンチャー
発売日	発売中(12月19日)	価格	6800円(税別)
開発	キキ		プロデューサー:[illegible]
	ゲームデータ:11ブロック		
その他	──		

前作に比べても格段に選択肢の増えている『2』。今回は第三章で大きなカギを握る分岐ポイントを中心に攻略していこう。

ストーリーの流れを決めるカギとなる第三章のポイントを検証

マルチシナリオにより多彩にストーリーが変化していく本作。そんな本作における分岐のカギを握るのは、灯の"感情値"だ。感情値というのは、特定の分岐を選ぶと加算されるポイントのことで、ポジティブ値とネガティブ値がある。ストーリー序盤では4ヵ所の選択肢があるが、いずれを選ぶかによって感情値が変化、4つの選択肢が終わった時点でポジティブ値が多いか、ネガティブ値が多いかによって(同じ値の場合はネガティブ値が優先)ストーリーが大きく変化していくことになる。

①MTBS(楽屋) 義樹の乱入



➡義樹の乱入には毅然として対応すると◎。

● +1	出てってください!
● +1	
─	──

②ホール 奈保子「実樹さんもプロですからね」



➡前向きな答えを選ぶと+1となる。

● +1	ここで歌うんですね
● +1	全員で何かするって楽しそう
● +1	なぜ私なんですか?

③ホール 灯「歌うの嫌いじゃないんです」



➡「私に～」を選ぶとその後の選択肢がカギ。

● +1	本当の私じゃない気がして
● +1	何か創るのってもっと好き
● +1	私にできるでしょうか?

④ホール 奈保子「あなたのために」



➡ここは「がんばります」を選ぶべし。

● +1	がんばります
● +1	怖い
─	できるかしら

ポジティブ値>ネガティブ値ならグッドエンディングへ

ポジティブ値≦ネガティブ値なら別ルートへ

エンディングに大きな影響を与える分岐

エンディングを決める要素のひとつとして、特定分岐の選択がある。感情値によるストーリーの分岐でうまくポジティブなルートに進むことができても、その後どの分岐を選択したかで、エンディングの種類が微妙に異なってくるのだ。ここでは重要なふたつのポイントを紹介しよう。

Point1 灯「[illegible]いていいですか?」

パーティーを途中で抜け出した灯と勝との会話。ここの選択肢で"勝さんの期待に応えたい"を選ぶと、その後のエンディングが変化することになる。



➡グッドエンドのひとつはここで決まる。

Point2 勝「[illegible]」

パーティー会場での選択肢を含め("どうしよう "でネガティブ値+1となる)、それまでの分岐でネガティブ値が2あると出現する分岐。



➡"私ひとりの～"でエンディングが変化。

別ルートでのエンディングでの注意点は……?

歌手として成功する灯がストーリーの本道かもしれないけれど、それ以外のエンディングでも味わい深いものが多い。たとえば、ネガティブルートを選択することにより、勝や和士とのエンディングを楽しむことができる。ポイントとなるのは、不調に悩む灯が勝に会うか、和士に会うか選択する場面。さらに、勝を選択した場合は、勝とのデートでの選択肢でも分岐が出現することになる。

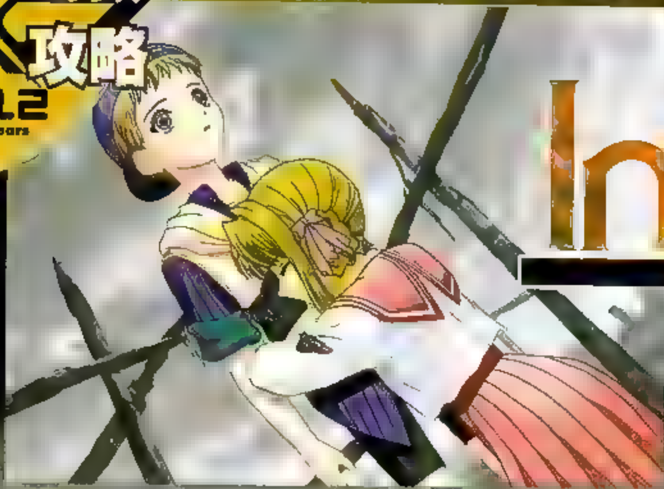


➡勝を取るか和士を取るか。究極の選択!?



⬆"意地を張るのに疲れた"で勝とのエンディングに移行していく。

●はポジティブ値を、●はネガティブ値をそれぞれ表します。



仲間を増やすためには!?

Innocent Tears
イノセント ティアーズ

ついに発売となった『イノセント ティアーズ』。今回の攻略では、おもなキャラクターをどうすれば仲間にできるかを紹介しよう。すべてのキャラを仲間にできるか？

タイトル	イノセント ティアーズ		
発売元	広美	ジャンル	ドラマティックシミュレーションRPG
発売日	発売中（12月5日）	価格	6800円（税別）
開発	グローバル・A・エンターテインメント	原作者	キャラクターデザイン：うたたねひろゆき
ワンタッチ	ゲームデータ：4ブロック（6つまでセーブ可能）		
その他	限定版同時発売 定価：8800円（税別）		

パーティーの仲間を増やすためにはどこに行けばいいのか？

[illegible]

晴明&優美

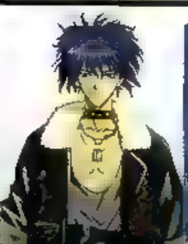
本作のメインキャラのふたりのプレイは、ほかの仲間の加入のために必須となる行動を紹介する。①のあとに⑥に行けば、史郎を仲間にできるので、すぐに増やすというのがオススメ。



①オープニング → ②北[illegible] → ③高井戸 → ④北[illegible] → Ⓒを通過 → ⑤目黒 →

史郎

序盤では最初に仲間となるキャラ。術は使えないが、大切な戦力としてともにレベルを上げておきたい。



⑥荻窪 [illegible]加入 → ⑦高円寺 → ⑧東高円寺 → ※

綺羅

史郎シナリオを⑧まで進めたあとに⑨の新宿に行くことで仲間になる。唯一飛行はできない人間キャラだ。



⑧を通過 → ⑨新宿 [illegible]加入 →

慧&サラ

晴明の弟とその恋人。今回紹介する中では、かなりの条件を満たさないと仲間にならない。物語の展開が仲間へのカギとなるのだ。



⑮高井戸 → ⑯永福町 → Ⓒを通過 → ⑰羽根木公園 → ⑤を通過 → ⑱池尻 ◎慧&サラ加入 →

砂姫&葵

綺羅同様に、⑧を過ぎたあとで⑩へ行くと登場するが、仲間になるまで多少時間がかかる。術が使えるので早く仲間にしておきたい。



⑧を通過 → ⑩芦花公園 → ⑪芦花公園 → ⑫芦花公園 ◎[illegible]加入 → ⑬成城[illegible] → ⑭成城付近 ◎[illegible]加入

貴之

仲間にはならない。一定時間経過すると登場するキーとなるキャラ。

Ⓐ貴之との接触1 → Ⓑ貴之との接触2 → Ⓒ委員会① → Ⓓ委員会② → Ⓔ委員会③

美樹&真樹

姉弟。仲間になっても美樹は戦闘には参加できない。ちょっと特殊な展開。



⑲吉祥寺 → ⑬を通過 → ⑳千歳船橋 → ㉑世田谷 → ㉒駒沢 → ㉓[illegible] → ターンオーバー ◎美樹&真樹加入 [illegible]


WEEKLY ファミ通
1/10・17合併号
好評発売中
特別定価350円
ポケットモンスター ルビー・サファイア
キングダム ハーツ -ファイナルミックス-
アンリミテッド：サガ
バイオハザード 0
ゼルダの伝説 風のタクト
テイルズ オブ デスティニー2
攻略小冊子
1/24号は、1月10日(金)発売!
© 2003 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY


ファミ通PS2!
1月17・31日合併号
特大リニューアルで好評発売中
ファミ通PS編集部が自信を持ってお届けする期待度大のゲーム特報
FAMITSU PS2 I・CHI・O・SHI SOFT
ICHIOSHI! SOFT
FAMITSU・PS2
イチオシマークが目印だ!!
特別付録 アンリミテッド：サガ
©2002 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY


ファミ通キューブ+アドバンス
2月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
付録1 ポケモン ルビー・サファイア 攻略小冊子
付録5 ゼルダの伝説 風のタクト ポスターカレンダー
付録6 ゼルダの伝説 風のタクト 特製下敷き
付録7 どうぶつの森+ カードe ファミ通バージョン
付録8 ボンバーマンジェッターズ 攻略小冊子
付録9 宇宙大作戦 チョコベーダー 特製3Dメガネ
付録10 ゲームキューブ メモリーカードシール
10大付録


月刊アルカディア
ARCADIA
2月号(no.33)
定価650円(税込み)
絶賛発売中
第三回アルカディア大賞発表!
SUPER BATTLE OPERA
全国各地で予選開催中!
詳細は本誌にて!
http://www.arcadiamagazine.com/


噂のテレビゲーム情報満載のDVDビデオマガジン!
ファミ通Wave DVD
DVD VIDEO
特製ケース&ピクチャーレーベル
定価980円
ANUBIS ZONE OF THE ENDERES
全国書店にて発売中!!!!


ポケモンの公式攻略本!!
ポケモン ルビー・サファイア ワールド大百科
12月25日発売予定／A5判／本体650円
初めてポケモンをプレイするキミにおくる一冊。
わかりやすいマップや、データが盛りたくさん!
今からでもおそくないぞ 本屋さんにいそげ!!
ワールド大百科
公式攻略本!
1月31日発売予定／A5判／価格未定
ポケモンの情報がまんさいの一冊!!
ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

ワンパク 全店

JUSCO ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店

TSUTAYA 全店
GameStand 全店

ゲオ 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap
www.sofmap.com 全店

Daiei ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

TSUTAYA 全店

ビックカメラ ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店

セブン-イレブン 全店

FamilyMart 全店

サークルK 全店

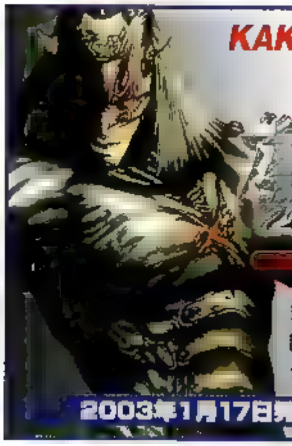
サンクス 全店

スリーエフ 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍



KAKUTO.CHOJIN両クラスの完全技コマンド表公開！

格闘超人 Kakuto Chojin パーフェクトガイド

「格闘超人」独特のシステムを詳細に解説！ 固有技や連続技の紹介はもちろん、キャラクターのクラスごとに対戦方法を徹底指南！

2003年1月17日発売予定 A5判 1400円+税



エンディングまで導く救済の書

THE HOUSE OF THE DEAD III パーフェクトガイド

全マップを掲載し、アイテムの位置、救出ポイントも完全網羅！ シューティングポイントを徹底解説し、完全クリアーをお約束！

2003年1月23日発売予定 A5判 1400円+税



南国での過ごしかた、教えます！

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL パーフェクトガイド

「DOAX」を最速攻略！ ビーチバレーの勝利への方程式はもちろん、水着、アイテムも大公開！ クイーンの座は君のものだ！

2003年2月中旬発売予定 A5判 価格未定



接続から楽しみかたまで完全ガイド

XBOX LIVE パーフェクトガイド

これからXbox Liveを始める人のために導入方法やオンラインでの遊びかたをレクチャー。Xbox Live対応ソフトガイドも充実！

2003年2月発売予定 A5判 価格未定

好評発売中の本

- ▶難解ステージを完全サポート！ ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック A5判 定価1280円+税
- ▶ステージ上に散りばめられた全隠し情報を網羅した、唯一の攻略本 O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック A5判 定価1400円+税
- ▶全コースでクレイジーを目指せ！ クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド A5判 定価1400円+税
- ▶全マップ掲載で最終ステージまで迷わない！ JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック A5判 定価1200円+税
- ▶初公開&描き下ろしイラスト満載！ 式神の城 公式設定資料集 A4判 定価2400円+税
- ▶GIジョッキーとなるための情報満載！ ジョッキーズロード パーフェクトガイド A5判 定価1400円+税
- ▶レースを勝ち抜くためのポイント&データ満載！ segaGT 2002 パーフェクトガイド A5判 定価1400円+税
- ▶全20ミッションを完全攻略!! DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック A5判 定価1380円+税
- ▶超必殺技も隠しコスチュームもこれ1冊で DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック A5判 定価1000円+税
- ▶ゲームの余韻に浸りたいあなたに トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック A4判 定価2400円+税
- ▶ビストロのすべてがここに！ ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック A4判 定価2400円+税
- ▶全ステージ全メダルを完全マップ攻略！ ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド A5判 定価1400円+税
- ▶最強ヘイローで戦い抜く術を徹底指南!! HALO ヘイロー サバイバルガイドブック A5判 定価1400円+税
- ▶チェイスとガンファイト！ ふたつのモードを完全攻略!! マキシマムチェイス パーフェクトガイド A5判 定価1400円+税
- ▶『叢』のすべてを解き明かす!! 叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック A5判 定価1400円+税
- ▶全コース1位奪取をナビゲート！ ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック A5判 定価1400円+税

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア 電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990 E-mail cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 電話03・5433・7850（営業局）



第三回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス

WORLD GAMES MANIAX vol.3

第三回目は洋ゲートークバトルの後半に加え、『シェンムーII』やアジア版Xboxの情報を詳しくお届け!

日本未発売輸入ゲームvol.1

中国を舞台にくり広げられる壮大な物語

Shenmue II

開発元:SEGA-AM2 販売元:マイクロソフト

珠玉の名作『シェンムーII』がXbox(U.S.)で発売!

『シェンムーII』は、総制作費70億円をかけて生み出された『シェンムー一章横須賀』の続編として2001年9月6日にドリームキャストで発売されたアドベンチャーゲーム。壮大なストーリー、リアルタイムで1日の時間が流れていく"タイムコントロール"、数百人のキャラが自立的な生活をする"生活習慣プログラム"といった前作の要素はそのままに、中国大陸を舞台に更なる進化を遂げたのだ。その『シェンムーII』が、去る11月5日に北米版Xbox用ソフトとして発売された。はたして『シェンムーII』はXbox版になって、どのような変化を遂げたのか? 変更点を中心に紹介していこう。



➡快活でストレートな女の子ジョイ。

⬅コマンド入力を駆使したバトルアクションも。

香港で主人公涼を待ち受けるものとは!?



⬆父・巌を殺した謎の男を追い、単身中国大陸の地に降り立った主人公、芭月涼。

Xbox版『シェンムーII』はココが違う!

ゲーム中の写真を撮影可!

Xbox版ではゲーム中の画像を好きなときに撮影できる。撮った写真は最大126枚まで保存可能で、ショットビューワーで見られるぞ!



⬅撮影した写真はフォトアルバムのようなビューワーに保存される。

画面にフィルタがかけられる!

セピアやモノクロなど、画面に4パターンのフィルタをかけることが可能。昔の映画を観ているような気分を味わいながらプレイできるのだ。



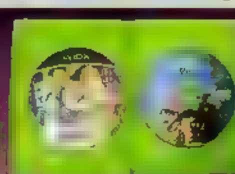
⬅画面にモノクロのフィルタをかければ、ノスタルジックな雰囲気に。

そのほかにも新機能が満載!

海や噴水といった水の表現のグラフィックが向上したほか、最初から持っているアイテムの数が増えていたり、セーブファイルが3から10に増えたりと、かゆいところにも手が届いた工夫が凝らされている。

特典DVD「シェンムー・ザ・ムービー」も同梱

「シェンムー一章横須賀」をベースに作られたフルCG映画『シェンムー・ザ・ムービー』(2001年劇場公開)のDVD版が、なんとXbox版に同梱されていた。これはお得!



⬅日本語の字幕に対応しているので、英語がわからなくても安心だ。

海外のXboxタイトルの魅力を語り合う座談会

Xbox 洋ゲートークバトル

Xbox洋ゲートークバトルに参加した達人たち

前回に引き続き、洋ゲー達人たちがオススメの1本を紹介。洋ゲーの魅力についても語ってもらったぞ!



洋ゲーやろう! Ricka氏

コミュニティを中心に豊富なコンテンツが光る元祖洋ゲーサイト。海外タイトル所持数は200本以上! 気品を漂わせながらもアグレッシブな洋ゲー貴公子。

http://homepage2.nifty.com/GlobalGamer/



RYUO web RYUO氏

海外タイトルの充実したレビューは一見の価値あり。最近は人気のタイトルのみを攻める堅実派。戦争モノやFPSを誰よりもこよなく愛する洋ゲー軍曹。



ファッキンジャップぐらい分かるよバカヤロウ OSGAMES氏

独自の視点で語られる海外ゲーム情報と、幅広く網羅したレビューがウリの洋ゲーニュースサイト。イカした雰囲気のセレクトが光る洋ゲーマフィア。

http://218.42.44.5/osgames/modules/news/

映画ファン必見のカースタントアクション!

Ricka氏(以下、Ri) つぎのオススメは『Chase』。スタントマンが主人公のカーアクションです。

OS 変わったクルマがありますね。これなんか後ろに"中古車"って書いてる(笑)。

Ri こういうムチャな日本語が入ってる洋ゲー、多いんですよ。このステージは列車と併走しつつ、ジャンプ台から列車を飛び越えるというミッションなんです。

OS 燃えるシチュエーション! キメどころではアクション映画さながらのスローモーなムービーに変化するんですね。

Ri リプレイ機能があるので、あとでたっぷりと悦に浸ることができるんです。

OSGAMES氏(以下OS) でもこれすっごい安く売ってますよね。20ドルくらい。

Ri マジ!? 定価で買ったのに(泣)。

アメフトゲーはルールの習得がネック?

RYUO氏(以下、Ry) 私がつぎにオススメするのは『Madden NFL 2003』。

OS へぇー、アメフトですか?

Ry アメフトのゲームで、カリスマ実況解説者ジョン・マッデンの実況が収録されているのがウリですね。USではミリオン級のヒット作ですよ。

OS アメフトのゲームって本当に人気ありますからね。でも、日本ではルールすら知らない人が多いですよね。僕もだけど。

Ry 私も最初はルールをぜんぜん知らなくて、このゲームで覚えました。日本では、ルールがわからないために敬遠している人が多いですけど。

Ri ルールを覚えるのが大変なんですよね。覚えるコツとかありますか?

Ry 陣取り合戦と考えれば、すんなりと入っていけると思いますよ。

OS グラフィックといい選手の動きといい、完成度は非常に高そうですね。あとはRYUOさんのような熱心に教えてくれる人がいれば日本でも普及しそうですが。

Ri さっきからうなずきまくってますけど、ルールわかりました?

OS いや、え〜と……。つぎ行ってみよ〜。

洋ゲーヘッドライン アジア版Xboxソフトが日本のXboxでも動く!?



どんなタイトルが遊べるの?

METAL GEAR SOLID2 -Substance-



Time Splitters2



ほかにもビッグタイトルがズラリ

FPS	007:Night Fire
STG	Mech Assault
FPS	Medal of Honor Frontline
SPT	Tony Hawk's Pro Skater 4
ACT	CAPCOM vs. SNK 2: EO
STG	Hitman 2
FPS	Unreal Championship

メッセサンオー カオス館 土屋店長

「METAL GEAR SOLID 2 Substance」がいちばん売れていますよ。Xboxのアジア版だと、国内で出るPS2版より早く発売されたこともあって買われるお客様が多かったです。

http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm
店舗住所 東京都千代田区外神田3-14-8 075-972-3497新広末ビル2階

KIYOMAN GAMES 清水店長

人気は「Medal of Honor Frontline」と「007 Night Fire」です。「Medal of Honor Frontline」は日本でPS2版がヒットしたこともあって、Xboxでもプレイしたい方が多かったみたいですね。

http://www.kiyoman.com/ 通販電話番号 075 972 3497

海外Xboxランキング(U.S.)TOP10

「METAL GEAR」キラーと呼ばれるほど前人気の高かった「SPLINTER CELL」が1位を獲得。前評判に偽りなしの好セールスとなった。さらに今月はXbox Live対応タイトルも登場。日本でも発売予定の「MECH ASSAULT」は初登場2位と好スタートをきった。

No.1 Tom Clancy's SPLINTER CELL



➡特殊工作員として極秘任務を遂行せよ

順位	タイトル / メーカー
1	Tom Clancy's SPLINTER CELL / UBI SOFT
2	MECH ASSAULT / MICROSOFT
3	Tom Clancy's GHOST RECON / UBI SOFT
4	Unreal Championship / INFOGRAMES
5	MORTAL KOMBAT DEADLY / MIDWAY
6	HALO / MICROSOFT
7	Medal of Honor Frontline / ELECTRONIC ARTS
8	METAL GEAR SOLID 2 Substance / KONAMI OF AMERICA
9	NFL FEVER 2003 / MICROSOFT
10	Tony Hawks Pro Skater4 / ACTIVISION

データ協力 NPD Group,TRSTS Report 集計期間 2002年11月分

注意 マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受付けていない。海外版Xboxの本体やソフトを購入した後には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく

Xbox 洋ゲー投稿団

●僕は男として、「BMX XXX」を本気でプレイしたいです。

千葉県 切替誠

エイリアンのイラストと一緒に投稿してくれた切替君。「BMX XXX」は対象年齢が17歳以上なので、大人になってからいっぱいプレイ!

●US版本体を購入し、家に帰ってプレイしようとしたらソフトの中身がない! また同じソフトを購入し、今度は中身が入っていましたが、起動させるとウィーンという音がしたまま動かなくなりました。

大阪府 尊入克幸

編集部で購入したソフトも中身が入ってなかったことが(泣)。お店の人に相談することも大事!



➡惜しくも日本での発売は中止に。力強いタッチが雰囲気出てる!

東京都 東京都 トーマ

前号で募集した海外版Xboxの当選者は秋田県の上田貴広君に決定。当選へ向かって乱打してね

海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い思い(感想文&レビュー)、アメリカンなイラストなどを大募集! とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント。79ページのあて先までどしどし投稿してくれ(係名は海外ゲーム係)

「ガントレット」が好きならこの1本!

OS 僕のオススメは「Hunter」。出現するゾンビを倒していく3Dアクションです。まあ、簡単にいえば「ガントレット」。
■ ワラワラ敵が出てくるやつですね。
■ じゃあキャラを選びますか。うわっ、この長髪で髭面の神父、イカれてるなあ。
OS イカれたキャラデザインもこのゲームの特徴っスね。とりあえず4人で協力プレイをやってみましょう。
■ あ、ゾンビ出てきました。でもまだ楽勝ですね。
OS いやこれから徐々と。
■ うわ～、すげ 大量のゾンビ出現 ゾンビが多すぎて混乱してきた(笑)。
RI 視点は変えられるんですか?
OS 拡大できますけど意味ないッスね。
Ry 魔法も使えるみたいですけど。
OS まあたいして使えないですね。
一同 ほんと意味ねー(笑)。

Madden NFL 2003

開発元:EA Sports 販売元:EA Sports

NFLの実況解説者マッデンの実況が聴けることでもおなじみの「Madden NFL」シリーズ最新作。今作からあらたにアメフトの基礎を楽しみながら学べるミニキャンプモードを追加し、初心者にもやさしいつくりになっている。



➡カリスマ実況解説者ジョン・マッデン氏のアテレコ時の映像も。



➡フィールド視点はTVでは味わえない迫力。

Chase Hollywood Stunt Driver

開発元:I-Imagine 販売元:bam!entertainment

ハリウッド映画のスタントドライバーとなり、クラシックカーやバイクといった乗り物でスタントに挑戦するカーアクション。時間内に決められたアクションを行い、監督からオーケーをもらえばクリアー。カースタントがうまくキマれば、アクション映画さながらのムービーを見ることができるぞ!



➡トラックの荷台に向かって突っ込み、アクションを決めるのだ!



➡後部に巨大なラーメンを載せた、風変わりな3輪自動車も登場。

Hunter THE RECKONING

開発元:High Voltage Software 販売元:Interplay Entertainment

名うてのハンターたちが武器や特殊攻撃を駆使して、街に大量発生したゾンビや悪霊を倒していくアクションゲーム。登場するキャラクターは髭面の神父やSF少女など、個性豊か。アーケードで人気を博した「ガントレット」に似たつくりで、操作も直感的だ。最大4人まで同時プレイが可能。



⬆奥行きのある3D視点なので、複数登場する敵の視認性もバッチリ!

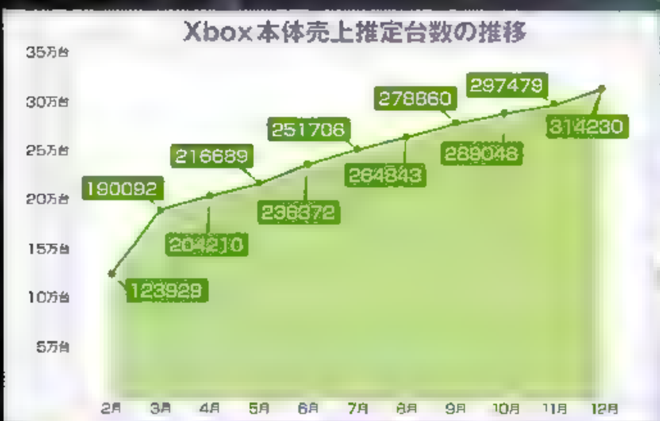
Xbox 300万台への道

自信は、成功の第一の秘訣である。（エマーソン）

気が[illegible]ば2002年も終わり、日本のXboxにとってはじめての"年越し"となる。2003年にはXbox Liveも始まるし、[illegible]の年末年始でドカーンと普及していくといいなあ。とりあえず、当面の目標は50万台、100万台[illegible]万台だ。年末までに300万台は難しい気もしてきたけど（1ヵ月で20万台以上売らなければならない）、自信を持って[illegible]

ハードとソフトはどれくらい普及したか？

2002年10月号からスタートしたこのコーナーも、3ヵ月が経過した。第1回目のときは、7月末日現在で約25万台だった。その後、どのように販売台数は伸びてきているのだろうか。下にあるグラフのとおり、この12月でめでたく30万台を突破した。ハード発売から11ヵ月目にして30万台という数字は、いまどきの他機種と比べてもやや遅い。今回のデータは、2002年12月15日までのものなので、[illegible]「オルタ」の発売時期ではなく、[illegible]本市場におけるXbox最大の[illegible]ソフトともいえる『DOA X[illegible]バレーボール』が2003年1月23日発売になったので、[illegible]月末日集計分まで[illegible]と、通常月よりはハードが多く売れそうな予感もする。これらの発売とともに[illegible]ハード台数が伸びるか[illegible]



おたより紹介！

●ファミ通Xboxを学校まで持って[illegible]Xboxの良さをまわりに振りまきました。すると、友だちが「Xboxっておもしろいソフトあるんだ」と言ってくれました。[illegible]CM本数の少ないXboxにとってこの方法はとても効果的な方法だといえると思う。[illegible]ばんうれしかったのは、Xboxをバカにしていた人までがファミ通Xboxを読んでくれたこと。Xboxの話題を振りまくなら、ファミ通Xboxを[illegible]のがいちばん効果あると思う。

（[illegible]県 [illegible]）

ファミ通Xboxも売上倍増!? その調子でよろしく頼む。

●Xboxコーナー[illegible]顔見知りの店員さんに[illegible]話を持ちかけました。[illegible]Xboxの[illegible]

（[illegible]県 [illegible]）

[illegible]ソフトに[illegible]

順位	ゲーム名	メーカー名	推定累計販売本数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	174,505
2	HALO	マイクロソフト	72,507
3	鉄 MURAKUMO	フロム ソフトウェア	52,437
4	幻魔 鬼武者	カプコン	42,925
5	プロジェクトゴッサム ワールドストリートレーサー	マイクロソフト	36,532
6	真・女神転生NINE	アトラス	34,055
7	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	28,481
8	式神の城	メディアクエスト	27,837
9	クレイジータクシー3 ハイローラー	セガ	27,390
10	ガンヴァルキリー	セガ	26,875

※このランキングはP152に掲載されている[illegible]の協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。

熱いおたより、待ってます！

[illegible]コーナーでは、みんなからのおたよりを募集している。300万台への道[illegible]のアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとかどんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら[illegible]なことをする」[illegible][illegible]ほしい[illegible]

[illegible]本誌中で採用した人には500ポイントがつくぞ（P.76欄外参照）。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント（ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る）。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろう！

あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで
Eメールアドレス
xbox@ml.enterbrain.co.jp



EXTRA REVIEW

Quantum Redshift はおもしろいよ!!



タイトル	カンタムレッドシフト [illegible]		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	[illegible]
発売日	[illegible]	価格	[illegible]
開発	Curly Monsters Ltd.	対応周辺機器	[illegible]
セーブ	4ブロック		
その他	[illegible]		

近未来を舞台にした反重力カーレースゲーム『カンタムレッドシフト』を「今年最高のゲーム」と公言してはばからない本誌クロスレビュアーが、その熱き想いを語る!?

私はこれでスピード中毒患者になりました

大雑把なわしですがゲームは大好きです

非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章＆漫画書き、戸塚伎一です。本誌でクロスレビューをやらせていただいている身でこんな発言をするのもどうかと思いますが、わしのゲーム観は雑です。よくできているゲームのどの部分がよくできていて、いまひとつなゲームの何がいまひとつなのかはじつはどうでもよくて、「プレイしているときにどんな気持ちになるか」がすべてだったりします。そのゲームソフトが指向する"世界"との共鳴度がそのまま評価になっている、と言ってもいいでしょう。

このような基本姿勢がレビュアーの適正としてどうかはさておき(あ、自分で言っちゃった)、現コンシューマーハードの中でも高水準の性能を誇るXboxのゲームソフトに対する個人的関心は、この一点に尽きるといっても言い過ぎではありません。

"速さ"はゲーム性をも突き抜けて

『カンタムレッドシフト』が指向しているのは"速さ"です。クールでスタイリッシュなデザイン美や、針の穴を通すコーナーワークをもスッ飛ばす、圧倒的な速さの追求。「時速1600Km/hの世界」がナンボのものか知らないわしですが、尋常ならざるスピード感が極めて説得力のある映像として表現されていたら、その凄さを認めないわけにはいきません。

本作は、トーナメントモードを勝ち進むことで、マシンの上限速度のリミッターが解除された、上級クラスのトーナメントに参加できるようになるのですが(※ビギナー、アマチュア、エキスパート、マスター、レッドシフトの5段階)、クラスがひとつ上がっただけで、コースの地形の意味合いがガラリと変わってしまいます。何でもないコーナーが進路をふさぐ壁になり、緩やかな丘が死のジャンプ台に変わることで叩きつけられる、豹変するゲーム世界からの取り残され感……。

ここで絶望せず、そのクラスのスピード感になんとか対応しようと必死になるあたり、すでに正常な判断力を失っているのかもしれませんが(笑)、何かの拍子にマシンが信じられない高度＆距離をジャンプするのを体験してしまったりしたら、もうアウト。今度は自分の気持ちがゲーム世界を通り越して、本作がレースゲームだという定義づけが、まるで意味のないことに思えてくるのです。この時、わしの中で、ひとつのゲームが終わりました。

ただひたすら"速さ"にコネクトするため、情報の洪水に溺れるために、延々とコントローラーを握りしめる――『カンタムレッドシフト』さえあれば、○○○も×××××もいらないのでは？ と思う年の瀬でした。

シークレットオプションで みるみるゲームじゃなくなっていく!!

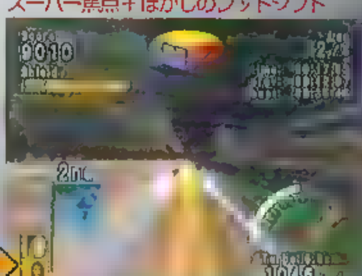
通常のレッドシフト



スーパー焦点のレッドシフト



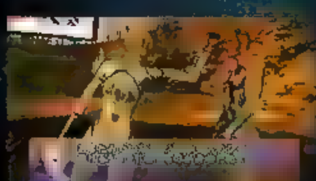
スーパー焦点＋ぼかしのレッドシフト



複数のレーサーで、各トーナメントクラスをある程度制覇していくと、メニュー項目に"シークレット"なる項目が出現する。これはいわゆるおまけ要素のようなもので、各項目をオンにすることで、レース画面にさまざまな特殊効果をかけることができるのだ。その中のひとつ、"スーパー焦点モード"は、まともに操作できなくなるほどスピード感が増す。画面写真でもその異常さがわかるはず

[illegible] レーサー [illegible]

ゲーム本編とはまったく異なる[illegible]で、レースの前後に挿入されるレーサーどうしのやりとりも大好きです。[illegible]やりの欠片もない[illegible]セリフは、実生活で一度は引用してみたい[illegible]



↑目上の人を敬う気持ちは、自分がNo.1と思っているレーサー連中にあるわけもなし。



↑[illegible]な開き直りも、法律のお墨付きがあれば効果的……なのか？



Xbox公式サイト Xbox.jp 通信

Vol.12

http://xbox.jp/

携帯サイトでJavaアプリ好評配信中!!

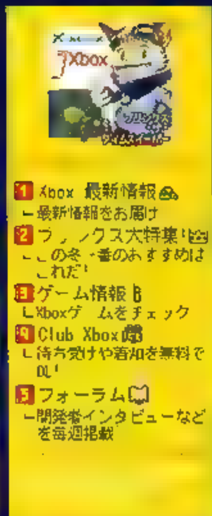
12月から始まった、J-PHONEのXboxオフィシャルサイト"J Xbox"。マイクロソフトのソフト紹介はもちろんのこと、「O・TO・GI ～御伽～」や「真・女神転生 NINE」といったほかのソフトメーカーの壁紙や着信音も無料でダウンロードできるぞ！ また12月は格闘超人の待ち受けJavaアプリをサービス中なのだ。



↑J-PHONE用壁紙に、早くも「N.U.D.E.@」が登場。ダウンロードしてみよう。



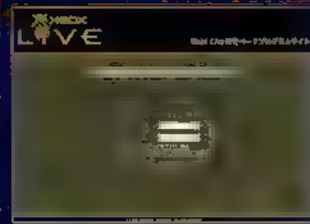
↑「格闘超人」の壁紙も。さらに待ち受けJavaアプリも登場するぞ。



↑J Xboxのページはこんな感じ。Xbox情報なども携帯でゲットしよう！

Xbox Liveサイトもリニューアル

2003年1月16日の正式サービス開始にともない、限定ベータプログラム参加ユーザー専用だったサイトを、1月前半から誰でも参加できるようにリニューアルしちゃうぞ。正式サービスから参加された方にも楽しめるようにようなフォーラムやメーリングリストなども準備する予定だ!! よりXbox Liveを楽しめる!!



↑いままでは限定ベータプログラムユーザーしか入れなかった扉が開く！

さらにLive対応タイトルのサイトも

Xbox Liveのサービス開始までもう少し。ハードや技術的なことも知りたいけど、ソフトのことももっと詳しく知りたーい。というあなたに、Xbox Live対応タイトルの情報もドンドンお届けしちゃうぞ！ 「Whacked!（ワックド！）ギリヤバ！乱闘パーティーテレビ！」は、なんだかよくわからないタイトルのようだけど、その楽しさをわかりやすく紹介している。

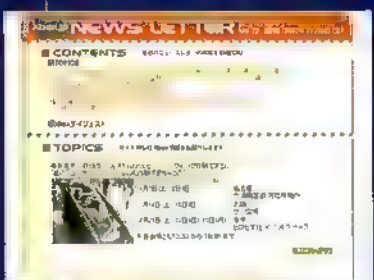


↑ハチャメチャな戦いをオンラインで体験してみよう。すごすぎですよ。



↑発売はちょっと先になりそうだが、早く数万人規模の大会開催を希望！

ニュースレターがパワーアップ



↑イベント情報などお得な情報も盛りだくさん。毎号見逃せない内容なのだ！

不定期でお届けしているHTML形式のメールマガジン"Xbox ニュースレター"が、1月からさらにパワーアップ!! なんと、本誌1月号に登場したXboxを知るうえで欠かすことの出来ない、気になる"あの人"がお贈りするコラムも、またひと味違った内容でお届けしちゃうのだ。ほかにもさまざまな企画を準備中ということで、この機会に登録をお忘れなく！ Xboxの最新情報を見逃すな！

WebMasterからのメッセージ

突然ですが、はじめまして。Xbox.jpに新人として入りましたハッシーです。カミカミさんといっしょにXbox.jpを盛り上げていきたいと思いますので、よろしくお願いします。さて、2003年1月16日、ついにXbox Liveがスタートします。楽しみなタイトルが目白押しなので、私も眠れない夜が続きそうです。

Xbox広報ここだけの話 教えて市川さん

Q Xboxで、過去の名作ソフトの低価格化をして、○○シリーズみたいな感じで発売する計画はあるのでしょうか？

埼玉県 つかんぼ 31歳

市川 Xboxがスタートして10ヵ月経ちますが、過去（？）の名作ソフトを価格を下げてシリーズで発売する予定はありません。でも、過去というほど、時間が過ぎていないと思うのですが……？

Q 最近、XboxのCMは、芸能人の起用が目立ちますが、今後起用予定の芸能人が誰かわかっていますか？

群馬県 タケチヨ 19歳

市川 10月からOAされた"美しく遊べ"の三輪車篇とパイ投げ篇、どうでしたか？ 松雪泰子さんや浅野忠信さんなどを起用して、大人でもゲームに夢中になってしまうということをアピールした内容にしました。担当者に聞いたところ、残念ながら教えてくれませんでした。ただパイ投げ篇のような、アッと驚くことを用意しているそうですよ！

Q ビッグタイトルの発売が続き、2月以降の予定が淋しいようですが、年明けに何か大きな発表会やイベントなどの予定はありますか？

千葉県 石 直樹 15歳

市川 年明けですが、発表会やイベントに関してはこちらに情報がきていないのですが、ゲームタイトルの情報を出します！ それはTGSで発表され、大反響だったXbox Live専用MMO RPG「トゥルー ファンタジー ライブ オンライン」の進化した姿を見せちゃいます。現在、開発から情報を入手していますので、皆さんもうしばらくお待ちください。

来月のプレゼント



※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問してくれた方には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。今月採用されたつかんぼさん、タケチヨさん、石川さんと、新潟県の田谷さん、福島県の斎藤さんには特製ボールペンをお送りします。

編集長日記 VOL.03

イベント取材、攻略本を含む多くの仕事、数々のすばらしいゲーム。忙しいけど年末は充実だ。

2003年に期待する日本独自の戦略 マーケティング、タイトル開発、海外ソフト

レアに3億7500万ドルならば

9月24日に発表された、米国マイクロソフトが英国の開発会社レアを3億7500万ドル（約456億円）で買収したことは、ボクにとって、ある意味今年一番のビッグニュースだった。というのもこれは「マイクロソフトはXboxのビジネスを今後も本気で続けていきます」という意味にほかならないからだ。

実際には、マイクロソフトはいままでも「18ヵ月で5億ドル（約608億円）の宣伝費」「5年間で20億ドル（約2432億円）を追加投入」といった発表をしている。が、これらはすべてワールドワイドでの予算のうえ、具体的になにをするのかは一切発表されていなかったため、いまひとつリアリティーを感じられなかった。

マイクロソフトが本気なのは、レア買収でよくわかったので、ついてはボクらをアッと驚かせるような莫大な投資を、日本でも行ってほしい。日本ではゲームメーカーを買収しても、クリエーターが辞めてしまえば意味がないだろうから、別の方法でもかまわない。

「究極のゲームをXboxで！」

「RPGをはじめ、開発費100億円のゲームを5本つくります!!」

「ついては、その企画とクリエーターを大募集!!」

なんてのは、どうだろう？　実際は金額はいくらでもかまわない。こういったハリウッド映画的な"史上最高の制作費!!"みたいなのも、アメリカらしくていいのではないかな、と。日本のゲーム業界が騒然となるのは間違いないと思うのですが？

コアゲーマーに偏りすぎか？

「いままでのマイクロソフトのXboxプロモーションは、コアゲーマーに偏りすぎていたので、この年末はもっと幅広い方々にアピールしていこうと考えています」。

10月18日、Xbox事業本部マーケティング本部長の泉水敬執行役員に、年末の戦略を伺ったとき、このようなお返事をいただいた。"遊びは美学だ"のコンセプトに基づいて、浅野忠信など人気俳優を起用したTVCFが放送される直前のことだ。

「いままでのコアゲーマーの気持ちとしては、むしろ逆で、Xboxをそんなに強くアピールしてもらったという感覚はほとんどない人が多いと思うんです」。インタビュー時にボクは即座に返した記憶がある。同様の回答は、12月6日に年内で日本のXbox事業本部長を退任される大浦常務からも聞くことができたが、ボクの反論にはだいぶ意外に感じられていたようだ。

皆さんはどう感じていただろうか？　少なくともボクは、Xboxの専門雑誌をつくり皆さんからのハガキやE-mailを読んできた感覚では、大きなギャップを感じたのだ。

確かに、発売前後には各地でイベントを行い日本だけの限定版を発売、「HALO」ではゲーム大会も開催した。ソフトにはすばらしいものも多い。だが、イベントやキャンペーン、TVや雑誌の広告において、ゲームファンを本当に熱狂させるようなものはあったのだろうか？　もちろんなかったわけではないと思うが、日本全国のレベルでは量も少なければ、どうも場当たり的で、一貫した戦略があったとは疑問に感じる部分が多い。秋の東京ゲームショウに関しては多くの新作と販促物があって、とてもよかったのだが、それでコアゲーマーへのアピールは終わり、ではないと思うのだ。

マイクロソフトには優秀なスタッフがたくさんいて、大変な努力を続けている。なにをするにも米国本社の説得が必要なのかもしれない。基本はPCとビジネスの世界で活躍しているマイクロソフトの基準としては十分に派手だったのかもしれない。

だがボクたちは20年近くにわたって、家庭用ゲーム機の最前線の戦いをみてきている。たとえばTVCFひとつ、イベントひとつをとっても、任天堂、ソニー、セガといった会社が行ってきたことと、つねに比較し、一瞬にして感覚的に判断してしまうのだ。

Xboxはようやく実売30万台を超えたばかり。まずは実際に、いまゲームを買っている人たちのことを考えてほしいと思う。

メダル・オブ・オナー10万本

10月24日にエレクトロニック・アーツ・スクウェアから発売されたPS2版「メダル・オブ・オナー～史上最大の作戦～」が実売10万本を突破した。海外ではPC版が大ヒットしている大人気シリーズだが、海外の、それもFPS（ファースト・パーソン・シューター＝一人称視点のシューティング）が日本のゲーム機用ソフトとして、こんなに売れたのは正直驚きだ。日本のゲームファンも、おもしろければ海外ソフトだって遊ぶようになってきたのだ。「HALO」が、その素地つくりに少なからず貢献したのも確かなことだろう。

欧米で発売されるXboxソフトの7割ほどは、日本での発売予定がない。じつはこのソフトも欧米では出ている。なかなかいい作品もあるので、極端な話、マイクロソフトが音頭をとって、英語のままでもいいから詳しい日本語解説書をつけて、低価格で発売していってはどうだろうか？

忘年会シーズンということもあるけれどいろいろな方とお会いできてとても楽しい。攻略本とかも毎月2冊以上のペースだし、編集部はまあ、合宿所みたいな感じです。

11月22日（金）
香港Xbox発売&ビストロ

日本以外のアジア初のXbox正式発売を見に香港へ。思えば前回の訪問は日本発売の翌日、2月23日だったっけ。香港にはゲーム業界の知人が多くて、予定はびっしり。



➡「ビストロ きゅぴっと」のキャラデザイナー、AKさん。またXboxに関係のある仕事をしているようですよ♪



⬅AKさんのPCモニタの上には「デビルマン」など永井豪フィギュアが。

ビストロ新キャラ？



➡ファイヤートッグ開発室に貼られていた落書き。スタッフはすべて香港出身だけれども、日本のマンガやゲームが大好きなので大半の人がかなりの日本語を理解できるようだ。



⬅香港のゲーム週刊誌「Game Watch」編集長のKwongさん。ペンネームの福田は「スラムダンク」の好きなキャラ名から。



➡香港版Xboxと「ノリンクス」の限定セットを買うともらえる非売品のバッグ。世界のXboxバッグコレクターを自認するボクとしては、このバッグのために購入しました（笑）。



⬅香港でいつも訪れるデザートチェーン"許留山"のマンゴープリン。日本進出超切望、出資しますから誰かお願い!!

12月6日（金）
大浦常務、御苦労様でした！

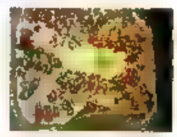
米国マイクロソフトへ異動する大浦常務を取材。長いあいだ、本当に御苦労様でした。アメリカでも日本のXboxのために戦って、いつの日か必ずや凱旋してください。



⬅「Xbox2は小さくならなきゃダメでしょ」って現行機もお願いします。

12月13日（金）
某忘年会でXboxケーキ発見

11月末くらいから、ほぼ毎日夜の予定が埋まっていて、ゲーム業界の方々とお会いしている。ちょっと過激そうなクリエーターの方でも、飲んでみると、とてもいい人だったり。寡黙そうな人がじつはとても情熱的で、ともにXboxをどうすればよいか、朝まで語り合ったり。はたまた意外な事実が発覚して、宴会が終わるまで険悪なムードのままのこともあれば、失礼なまで激論を交わす接待（？）もあった。そんな感じで、いろいろな方々とお会いできるのも、編集者をしている理由のひとつなんです。



➡マイクロソフトの開発者向け技術サポートチーム（ATG）主催の忘年会で発見したXboxケーキ。会話に夢中で食べれず。

12月14日（土）
50人ブリンクス隊とアイトル!?

新宿駅前で「ブリンクス」のイベント。タレントの小向美奈子さんも来たけれど、圧巻なのは50人の女性による"ブリンクス隊"。そういえば去年の東京ゲームショウも、総勢100人のコンパニオンだったっけ。



⬆タレントとのスナップ撮影大会やタイムクリスタルを模したキャンディーばらまき大会と新宿らしい（？）イベント。キャンディー投げ、いいんですけど前のほうにいたら怖かったです。



相沢浩仁
KOJI AIZAWA
THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

[illegible] .com [illegible] Official Xbox Magazine(USA) [illegible] Joypad(France)等にも毎号コラムを [illegible]

本当のホンネ 公式に申し込むと [illegible] なのでインタビューではないんですが、じつはちょっとまえに「True Fantasy Live Online」開発のレベル5に行ってきて、見たり聞いたり [illegible] ったり飲んだりしてきました。[illegible] は「ドラクエⅧ」の開発もしていますが「TFLO」は最高のMMORPGになりそうです。いや [illegible] にXbox Liveのキラーソフト [illegible]

X COMING SOON

締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

Xbox始動の年も過ぎ去り、やってきた新たな年。充実した年になることを願って、今年の期待タイトルを紹介。よい年を象徴するかごとく情報を凝縮してお届けだ！

バットマン ダークトゥモロー

発売日	2003年春発売予定	価格	6800円（税別）
発売元	ケムコ		
ジャンル	アドベンチャ		

世界的に有名な痛快アクションコミックの「バットマン」を題材に、版元であるDCコミック監修によるオリジナルストーリーでつづった本作。悪者ジョーカーやゴッサムシティという舞台など、同シリーズでおなじみの設定はそのままに、何者かに連れ去られたゴードン署長を助け出すという独自のストーリーが語られていく。映画版の映像表現の追求やアクション部分での爽快感など、原作の魅力を十二分に活かした作りになっているのが特徴だ。



⬇昼は社長、夜は街の平和を守るヒーローとふたつの顔をもつ男。

⬇人形と腹話術師のコンビで

←半身麻痺になるまで初代バットガールだったゴードン署長の娘。

原作の味を活かしたアクションアドベンチャー

特殊装備を駆使して敵と戦っていくバットマン。本作でもその魅力的なアクションに力を注ぎ、迫力と爽快感のあるアクションが楽しめるようになっている。バットケーブルやバットグラブルといった装備品やアイテムを駆使し、フィールド上のトラップを解除したり、襲いかかる敵を倒したりしていくのだ。単なるアクションとして終始するのではなく、ストーリーや謎解きなどアドベンチャーとしての要素も強く押し出されているのがポイント。





➡超人的な肉体をもつヒーローではないバットマンの特徴は、何といっても豊富な装備品。それを使ったアクションがひとつの特徴。



⬆謎解きに代表される、"考えて進める"アドベンチャーとしての要素も豊富だ。

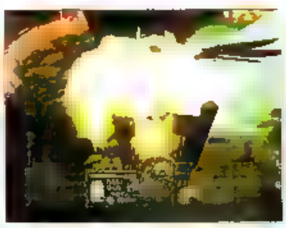
エクスチェイサー

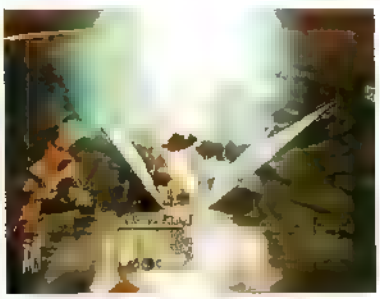
発売日	2003年春発売予定	価格	6800円（税別）
発売元	アイディアファクトリ		
ジャンル	アクションRPG		

魔王の支配下となった聖地の奪還と解放を目指すファンタジーアクションRPG。クオータービューで形成された3Dフィールドで敵と戦っていくステージクリア型のゲーム構成で、同時に4人まで遊ぶこともできる。戦士、魔術師、盗賊、狩人、海賊とパラメータの違う5つの職業からプレイヤーを決め、全26からなる多彩なステージの制覇を目指していく。アクションは簡単操作で行えるのが特徴で、かつ近距離、遠距離、魔法、必殺技、究極魔法など、多彩な行動をとることも可能。そのほか、お金やアイテムを取るとレベルアップする成長要素もあり、奥の深いアクションが楽しめる。



⬆最大4人同時プレイが可能。メモリユニットでのデータ持ち込みプレイも可。





⬆➡複雑なコマンド入力はなく、簡単に多彩なアクションを行うことが可能。"合体技"なんてものもあるのだ。

C.A.T ～サイバーアタックチーム～

発売日	2003年春発売予定	価格	6800円（税別）
発売元	メディクス		―
ジャンル	シミュレーション		

シナリオ達成度でエンディングが変化する、多分岐エンディングシステムを搭載したアドベンチャーシミュレーション。悪の科学者の手に渡り、"人類文明の修正"という命令をプログラムされてしまった高度なヒューマノイドコンピュータ"マリア"を倒すため、国防省が設立した"C.A.T"を率い事件の解決に挑む。元気なキャラが織りなすアドベンチャーパートと、キャラの能力を育てつつ、シンプル操作でスピーディに進行する戦闘パートとが楽しめる。



Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは12月18日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	メモリユニット	オンライン
2003年1月発売のソフト								
1日	格闘超人	マイクロソフト	格闘アクション	6800円	●	●		
16日	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	格闘アクション	4800円				●
	サウザンドランド	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	6800円				●
	Xbox Liveスタータキット※1	マイクロソフト		6800円				●
	同梱ソフト PHANTASY STAR ONLINE エピソードI&II		RPG		●			●
	頭脳対戦ライブ		テーブル					●
	Whacked! ギリヤバ! 乱闘パーティーテレビ!	マイクロソフト	アクション	4800円	●			●
23日	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	6800円	●	●		
	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	スポーツ	7800円	●	●		
	ギャラクシーエンジェル	ブロッコリー	シミュレーション	6800円	●			
	BerettaF89ライトガン	スラストマスター	ガンコントローラ	4980円				
30日	テネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	6800円				
2003年2月発売のソフト								
6日	フェイタル フレーム -零スペシャル エディション-	テクモ	アクション	6800円				
27日	マズル フラッシュ	ビクターインタラクティブ・ソフトウエア	アクション	6800円	●			●
2003年3月発売のソフト								
13日	エンジェリック・コンサート	サクセス	アドベンチャー	6800円				
	エンジェリック・コンサート 特別版※2	サクセス	アドベンチャー	8800円				
3月	信長麻雀	イーフロンティア	テーブル	6800円				
	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	アドベンチャー	6800円				
下旬	グリーングリーン ~鐘ノ音ダイナミック!~	未定	アドベンチャー	6800円			●	
	グリーングリーン ~鐘ノ音ダイナミック!~ 特別ボックス(仮題)※3	未定	アドベンチャー	8800円			●	
2003年4月発売のソフト								
4月	レンタヒーローNo.1	クールクール	アクションRPG	5800円				
今冬発売のソフト								
	スパイダーマン	カプコン	アクション	6800円				
2003年春発売のソフト								
	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円				
	戦闘妖精 雪風(仮題)	アクアシステム	シミュレーター	6800円				
	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	アドベンチャー	価格未定				
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円				●
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクションアドベンチャー	価格未定				
	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定	●	●		
	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定	●			
	C.A.T~サイバーアタックチーム~	メディックス	シミュレーション	6800円				

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	メモリユニット	オンライン
2003年夏発売のソフト								
	ブレイクダウン(仮題)	ナムコ	未定	価格未定				
2003年発売のソフト								
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●			●
	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定				●
	Kung Fu Chaos	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				
	Crimson Skies:High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●			●
	Brute Force(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定	●			●
	MechAssault	マイクロソフト	シューティング	価格未定	●			●
発売日未定のソフト								
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定				●
	スポーツゲーム(仮題)	アスク	スポーツ	価格未定				●
	トランスワールドサーフ	アタリ	スポーツ	6800円				
	CIRCUS DRIVE	カプコン	レース	価格未定				
	鉄騎オンライン	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●			●
	大戦略VII for Xbox(仮題)	クールキッズ	シミュレーション	価格未定	●			
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				
	ブルースティンガープレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定				●
	ライデンファイターズ エヴォリューション	セイブ開発	シューティング	価格未定	●			
	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定				●
	segaGT2002 Append Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定				
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定				●
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				
	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定				
	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定				
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定				●
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定				●
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定				
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定				●
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定				●
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定				●
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定				●
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定				●
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定				●

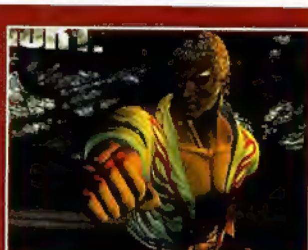
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1：Xboxボイスコミュニケータ同梱　※2：ドラマCD、卓上カレンダー同梱
※3：特製ドラマCD、私立鐘ノ音学園校章ワッペン同梱

次号予告　ファミ通Xbox '03年3月号

次号の内容は……

年が明けたらXboxもひと段落……なんてことはなく、Xbox Liveや『DOAX』など期待作や話題作がめじろ押し。そんな充実のタイトル群をファミ通Xboxではもれなくフォロー。目じるしは『格闘超人』の表紙だ！

1月30日(木)発売
定価590円(本体562円)



BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンタープレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井宗滋／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／鈴木規康／遠藤栄昭／古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／奥村隆史／鈴木しのぶ
フォトグラフ	St.Atom／久米美由紀／鳥飼英俊／田中貴久
進行	川合昇／藤田昇／中井優一／岩下泰紀
編集協力	麻布アルノ／阿部加奈子／井口淳也／石井ぜんじ／石坂勇／氏家雅紀
	柏又和宏／加藤哲隆／神尾強司／閃屋／小池麻里子／齋藤かよこ
	さいとうりか／佐藤大作／田川ラメ夫／田村雅／戸塚伎一／堀池里歌
	百瀬敬／ムゲン（岩原誠）
制作協力	アンテナ グラフィックデザインスタジオ／MdNコーポレーション（杉江耕平）
	大西若菜／風間新吾／北山貴代／クリエイティブ レイ（池田伊知郎）
	小林えみこ／佐藤大輔／デザイン・ファクトリー・IN／人見勝彦
	プラティパス（西田佳子、亜沢真彦、小田原信晃）／フリーウェイ（齋藤弘明、曽根英幸、高橋健太郎）／深尾洋子／マイルズ（船場俊久）
	山内大助／リーフ（森広尚子）
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／幸宏樹／安部寿一／梅山達夫
	高柳正人／森下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／前田うれ葉
雑誌営業	澄井朗嘉／宮前秀隆
制作購買	青木孝道
マーケティング	上床光信／藤池隆司／福田幸司
海外特派員	みちよ・パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。
※お電話による質問は12月28日(土)～'03年1月5日(日)のあいだはお休みさせていただきます。
メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

エックスプレゼント X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて豪華景品をもらっちゃおう！
今回はセガさんが人気2タイトルをご提供なのだ!!

1 『パンツァードラグーンオルタ』携帯ストラップ



提供：セガ

←超美麗なグラフィックが度肝を抜く、ファン待望の最新作の携帯ストラップを10名に

10名

2 『THE HOUSE OF THE DEAD 3』パーカー



提供：セガ

←これを着てもゾンビは倒せない……けど、とっても暖かいパーカーを5名に

5名

3 『御伽-O・TO・GI-』サントラ&小冊子



提供：フロム・ソフトウェア

←独特の世界観がファンを惹きつけるアクションRPGのサントラと小冊子をセットで

5名

4 ゲームソフト『THE HOUSE OF THE DEAD 3』



発売元：セガ
ジャンル：3Dシューティング

←名作ガンシューの最新作を3名にプレゼント。せまりくるゾンビを撃て！

3名

5 ゲームソフト『ギャラクシーエンジェル』



発売元：ブロッコリー
ジャンル：シミュレーション

←5人の魅力的な女の子と宇宙を駆ける。マルチメディア展開が魅力の本作を3名に

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は'03年2月28日(金)発売のファミ通Xbox'03年4月号にて発表させていただきます。

応募締切 '03年1月29日(水) 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる場合がありますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ(カラー版含む)　11.ゲームボーイアドバンス　12.ワンダースワン(カラー版含む)　13.NEOGEOポケット(カラー版含む)　14.パソコン

5 あなたが買おうと心がけている雑誌を教えてください。答えはいくつあってもかまいません。
1.週刊ファミ通　2.ファミ通Wave DVD　3.アルカディア　4.ファミ通PS2　5.ファミ通キューブ+アドバンス　6.Vジャンプ　7.ドリマガ　8.ゲーム批評　9.Dengeki GAMES　10.DEAR MY…　11.電撃G'sマガジン　12.LOGIN　13.コンプティーク　14.少年ジャンプ　15.少年マガジン　16.少年サンデー　17.少年チャンピオン　18.ヤングマガジン　19.ヤングジャンプ　20.週刊モーニング　21.ニュータイプ　22.アニメージュ　23.日経エンターテイメント　24.そのほか

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	26	連載：サンチャWIRED
2	緊急速報：ディノクライシス3	27	攻略X：O・TO・GI-御伽-
3	緊急速報：フェイタル フレーム-零スペシャル エディション-	28	攻略X：パンツァードラグーンオルタ
4	緊急速報：レンタヒーローNo.1	29	連載：セガスタイル
5	New Game Cross Review	30	連載：CBAS中央競馬 [illegible]
6	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	31	連載：真・女神転生 NINE
7	連載：Team NINJA FREAKS	32	攻略X：紅の海 Crimson Sea
8	X SPECIAL：格闘超人	33	攻略X：ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
9	X SPECIAL：N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	34	攻略X：デッド トゥ ライツ
10	X SPECIAL：テネレッツァ	35	攻略X：鉄騎
11	X SPECIAL：THE HOUSE OF THE DEAD 3	36	攻略X：式神の城 EVOLUTION
12	X SPECIAL：グリーングリーン～鐘ノ音ダイナミック！～	37	攻略X：神R
13	X SPECIAL：エンジェリック・コンサート	38	攻略X：ドリホー
14	X SPECIAL：スパイダーマン	39	攻略X：トライアングル・アゲイン2
15	X SPECIAL：ギャラクシーエンジェル	40	攻略X：Innocent Tears
16	We Love Xbox Live!：Xbox Live接続ガイド	41	連載：海外ゲームマニアクス
17	We Love Xbox Live!：ファンタシースターオンライン エピソード1&2	42	連載：Xbox300万台への道
18	We Love Xbox Live!：サウザンドランド	43	EXTRA REVIEW：カンタムレッドシフトはおもしろいよ!!
19	We Love Xbox Live!：CAPCOM vs.SNK 2 EO	44	連載：Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
20	We Love Xbox Live!：マズルフラッシュ	45	連載：編集長日記
21	We Love Xbox Live!：Whacked! ギリヤバ! 乱闘パーティテレビ!	46	X COMING SOON
22	読者コーナー READER'S box	47	X Schedule
23	連載：X [illegible]	48	X Present
24	ファミ通Xbox Xbox Game Award 2002	49	付録：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball下敷
25	特別企画：[illegible]Xbox事同		

表2　購入予定ソフト

1	イルブリード	33	鉄騎オンライン
2	エクスチェイサー	34	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
3	Xbox Liveスターターキット	35	DEAD OR ALIVE code：Cronus(仮題)
4	エンジェリック・コンサート	36	テネレッツァ
5	GAIA BLADE	37	トゥルーファンタジーライブオンライン
6	格闘超人	38	TOP ANGLER 2(仮題)
7	CAPCOM VS.SNK 2 EO	39	トランスワールドサーフ
8	Kung Fu Chaos	40	NINJA GAIDEN
9	ギャラクシーエンジェル	41	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment
10	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	42	NEVERLAND SAGA
11	C.A.T ～サイバーアタックチーム～	43	パズルゲーム(仮題)
12	グリーングリーン ～鐘ノ音ダイナミック！～	44	バットマン ダークトゥモロー
13	Crimson Skies：High Road to Revenge	45	フィッシングライブ オンライン
14	ザ・ワイルド・リングス	46	フェイタル フレーム-零 スペシャル エディション-
15	CIRCUS DRIVE	47	ぷらすぷらむ2
16	サウザンドランド	48	ブルースティンガー プレミアムカット
17	THE HOUSE OF THE DEAD 3	49	Brute Force(仮題)
18	シューティングゲーム(仮題・メディアクエスト)	50	ブレイクダウン(仮題)
19	信長の野望	51	Project Gotham Racing 2
20	真・女神転生 NINE オンライン対応版	52	HALO 2
21	スパイクアウト・エクストリーム(仮題)	53	MASTER SLAVE
22	スパイダーマン	54	マズル フラッシュ
23	スポーツゲーム(仮題・アスク)	55	Midtown Madness 3
24	segaGT2002 Append Disk(仮題)	56	名称未定(ナムコ)
25	segaGT2002 Online(仮題)	57	MechAssault
26	戦場の出前持ち	58	山佐Digiクロス(仮題)
27	戦闘妖精 雪風(仮題)	59	ライデンファイターズ エヴォリューション
28	戦略シミュレーションゲーム(仮題・メディアクエスト)	60	リッジレーサー最新作
29	ソウルキャリバー2	61	RUNE BRID
30	大戦略[illegible] for Xbox(仮題)	62	RELICS
31	ダイナマイト刑事2	63	レンタヒーローNo.1
32	ディノクライシス3(仮題)	64	Whacked! ギリヤバ! 乱闘パーティーテレビ!

ファミ通Xbox 12月号　X Present 当選者発表

1 ゲームソフト『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』　千葉県/池田一樹　埼玉県/長島洋　愛知県/[illegible]　2 ゲームソフト『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』　青森県/小林[illegible]　千葉県/黒田賢一　愛知県/[illegible]　3 ゲームソフト『パンツァードラグーン オルタ』　山形県/菊池[illegible]　愛知県/[illegible]太郎　福岡県/青木[illegible]　4 『パンツァードラグーン オルタ』特製バッチ&ステッカー　東京都/[illegible]　兵庫県/柴田伸一郎　広島県/[illegible]子　5 『カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース』ノート　北海道/[illegible]　新潟県/[illegible]　山形県/[illegible]　大阪府/清[illegible]正[illegible]　徳島県/片岡[illegible]　(以上敬称略)


XBOX
世界を守る電脳戦！
平和な都市を取り戻せ!!
C.A.T
Cyber Attack Team
~サイバーアタックチーム~
キャラクターデザイン / 原画 / 総作監：中嶋 敦子
2003年春発売予定
予価 ¥6,800（税別）
発売元：メディックス株式会社
企画・開発：株式会社ハイド
©2002 中嶋敦子／medix／HYDE
Microsoft, Xbox, Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。
いろいろなゲームを一緒に作ってみませんか？
[募集職種] プログラマー
グラフィックデザイナー（2D&3D）、企画
問い合せ先：株式会社 ハイド
人事部 担当：伊藤 （E-mail: job@hyde.co.jp）
〒169-0073 東京都新宿区百人町 1-1-4 アベビル 10 9F
TEL. 03-5285-1616（代表）
詳しくは http://www.hyde.co.jp/ まで



FAMITSU-Xbox
2003 February, 2月号
ファミ通Xbox
株式会社エンターブレイン
定価590円
本体562円

T1107885020594

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2003 雑誌07885-02